# JUŻ OD SIERPNIA RESETOWY SERWER QUAKE'A

ISSN 1428-2860 INDEKS 338443

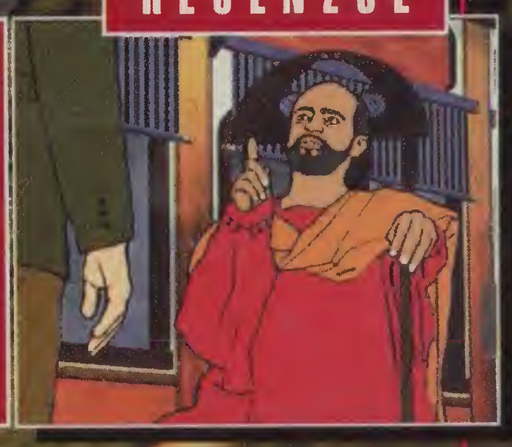
CENA 3.50 ZŁ

# Reset

...ZYN GIER KOMPUTEROWYCH

SIERPIEŃ 1997 NR 8/97 (4)

RECENZJE



Last Express: Kup bilet!

gra miesiąca

## Dungeon Keeper

## Extreme Assault

## KONKURS WARHAMMERA

## Poradniki:

## NEVERHOOD, Theme Hospital

ISSN 1428-2860

08

771428 286079

UWAGA!

# Reset QUAKE SERWER

SPAWARKI POSZŁY W RUCH, RAKIETY FRUWAJĄ WYSOKO, A NA ZIEMI WALAJĄ SIĘ PLECAKI TYCH, KTÓRYCH DOPADŁA NAGŁA ŚMIERĆ. MOCARNA POSTAĆ POLUJE Z DACHU NA FRAJERÓW, KTOŚ UCIEKA, KTOŚ INNY CZEKA W CIENIU NA OFIARĘ. WSZYSCY SKRUPULATNIE LICZĄ FRAGI.

Udało się! Uruchomiliśmy własny serwer QuakeWorld. Dla niecierpliwych: wystarczy połączyć się z Internetem, uruchomić QWCL.EXE i z konsoli (wciśnij odwrócony apostrof) wpisać komendę:

**CONNECT QUAKE.RESET.COM.PL**

lub
**CONNECT QW.RESET.COM.PL**

Serwer postawiony został na odrębnym, zakupionym specjalnie w tym celu komputerze z procesorem Pentium 166, 92MB pamięci oraz 4GB twardzielem SCSI. Taka konfiguracja gwarantuje spory zapas mocy przetwarzania. Docelowo, jednocześnie ma wymiatać 32 graczy!

Resetowy serwer Quake'a umieściliśmy bezpośrednio u wiodącego dostawcy usług internetowych, Supermedia. Rozwiązuje to problem szybkości łącza, oczekujemy bardzo krótkich pingów i szybkich akcji. Przez cały sierpień będziemy eksperymentować — zapraszamy do betatestowania. Zaczynamy z podstawowym zestawem map, które będą dostępne na naszej stronie internetowej oraz na RESET CD. Z biegiem czasu będziemy dodawać coraz to nowe bajery.

Chcesz zaangażować się w rozbudowę QuakeWorld RESETU? Masz pytania? Napisz e-maila do administratorów:

**regulator@reset.com.pl.**
— mapy, skiny, moduły i wszystko co dotyczy Quake'a;

**savit@supermedia.pl.**
— sprawy techniczne.

Liczymy na obecność mistrzów krwawego sportu — Roosa, Śniegowego, Yoonio-ra, Kaczego, Adaxa, Cthulu, Spy'a, Sharkiego i innych. Ludzie z RESETU też dosyć często włączają się do akcji. Przybądź i podejmij wyzwanie!

REDAKCJA

# FORMULA 1

## GRA NOWEJ GENERACJI WYKORZYSTUJĄCA NAJNOWSZE OSIĄGNIĘCIA GRAFIKI 3D

PC CD ROM

PSYGNOSIS™

PC CD ROM

Clockwork Games

**WYMIATAJĄCA AKCJA, MORDERCZA ATMOSFERA, ZABÓJCZA PRĘDKOŚĆ I CZADOWA MUZYKA**

# Speedster

CD PROJEKT®

**Biuro: Warszawa** ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Formula 1 jest znakiem handlowym przez FOCA dla telewizji Fuji. Formula 1, Psygnosis i logo Psygnosis są zarejestrowanymi znakami handlowymi Psygnosis Ltd. ©1996 Psygnosis Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Speedster jest znakiem handlowym Psygnosis Ltd. Wyprodukowane przez Clockwork Games ©1997 Psygnosis Ltd. Psygnosis i logo Psygnosis są zarejestrowanymi znakami handlowymi Psygnosis Ltd.

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 8 (4), Sierpień 1997 Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski

Zastępca Naczelnego: Piotr Mańkowski

CD Manager: Kamil Mętrak Sekretarz Redakcji: Radosław Walczyk Dyr. Artystyczny: Mirek Urbaniak

Grafika i skład: Piotr Leczkowski Korekta: ESTA

Stali współpracownicy:
Michał Cichy, Paweł Chmielowiec, Dariusz Góralski, Marcin Gutkiewicz, Emil Idzikowski, Marek Konderski, Tomasz Kowalski, Michał Mazurkiewicz, Łukasz Mieszkowski, Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Adam Sobieraj, Maksymilian Wrzesiński.

Adres redakcji: RESET
ul. Chłodna 35/37 00-867 Warszawa tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95

Prenumerata i kolportaż: Weronika Tratkiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 171

Promocja: Małgorzata Kozakiewicz tel. (022) 654-78-23 w. 161

Reklama: Jerzy Reiss tel. (022) 654-29-09 Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Redakcja nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji nie zwraca materiałów tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów. Wydawnictwo nie ponosi publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

e-mail: Redakcja@Reset.com.pl Internet: WWW.Reset.com.pl Reset BBS (022) 669-51-16

# SŁOWO na Początek

ZACZĄŁ SIĘ SEZON OGÓRKOWY — W KINACH I W TEATRZE. NA GRZĄDCE GIER KOMPUTEROWYCH WARZYWA MARNIEJĄ: MIMO WAKACYJNEGO ROZLUŹNIENIA, CIĄGLE COŚ SIĘ DZIEJE.

W Atlancie odbyły się targi E3. Była wielka feta, gadżety, bankiety, ale także ważne premiery i obiecujące zapowiedzi, które wyznaczają puls branży na najbliższe parę miesięcy. Pośrednio dotyczy to również rynku polskiego, który wszak rządzi się własnymi prawami. W kraju odbyła się wielka premiera DUNGEON KEEPERA, zaczyna też być głośno o CLASH.

Atlanta gdzieś daleko stąd. U nas największym wydarzeniem ostatnich dni jest uruchomienie serwera QuakeWorld RESETU. Nareszcie możemy zrobić to, co tygrysy lubią najbardziej — POSTRZELAĆ. Do zobaczenia na arenie!

JACEK MARCZEWSKI
Redaktor Naczelny

PIOTR MAŃKOWSKI
Zastępca Naczelnego

# CO W NUMERZE?..

## GRA MIESIĄCA
## Dungeon Keeper
## 22-24

PO RAZ PIERWSZY ODWRÓCONO ROLE – GRACZ JAKO ZŁY ZARZĄDCA LOCHU MUSI ZMAGAĆ SIĘ Z HORDAMI BOHATERÓW POZYTYWNYCH. KTO WIE, CZY NIE NAJLEPSZA GRA ROKU?

## Extreme Assault
## 34-35

LOT HELIKOPTEREM W PIEKIELNIE REALISTYCZNEJ SCENERII. JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER 3D NA PC.

## F-22
## 36-37

## Polecamy też:


ODLOTY

Johny Reset . . . . . .80–81
Warhammer 40.000 . . . . . .82–83
Hip Hop . . . . . .84–85
Bob Stine . . . . . .86–87
Talizmany . . . . . .88–89
Komiks . . . . . .90–91
Wampir: Maskarada . . . . . .92–93
Gry planszowe . . . . . .94–95
Film: Jurassic Park 2 . . . . . .96
Projekt filadelfijski . . . . . .97
Oni są wszędzie . . . . . .98

WYMARZONA GRA DLA PRZYSZŁYCH MAKLERÓW GIEŁDOWYCH I KSIĘGOWYCH. DUŻO STATYSTYK, OSZCZĘDNA GRAFIKA, CZYLI TO, CO STRATEDZY LUBIĄ NAJBARDZIEJ.

## CAPITALISM +
## 46-47

## Monster Trucks

WYŚCIGI SAMOCHODOWYCH „BULDOŻERÓW". ILE BEZDROŻY, TYLE TRAS. MOŻESZ SIĘ PRZEJECHAĆ!

## 52


Menu CD 6–7
Widoki na przyszłość 8–15
Wywiad 16–17
Wyróżnienia Witryny kpiarzy, Slang graczy – wyniki 18–19

RECENZJE

Dungeon Keeper . . . . . .22–24
Comanche 3 . . . . . .26–27
Last Express . . . . . .28–29
Goosebumps . . . . . .30–31
Monster Trucks . . . . . .32
Test Drive Off Road . . . . . .33
Extreme Assault . . . . . .34–35
F-22 . . . . . .36–37
Scorcher . . . . . .38
Amok . . . . . .39
Terracide . . . . . .40–41
Isis . . . . . .43
Enemy Nations . . . . . .44–45
Capitalism+ . . . . . .46–47
AD Cop . . . . . .48
Sentient . . . . . .53
Sandwarriors . . . . . .54
Motoracer . . . . . .55

Listy . . . . . .56–57
Help . . . . . .58–59
Poradnik: Outlaws . . . . . .60–61
Rozwiązanie: Neverhood 62–63
Poradnik: Betrayal at Krondor . . . . . .64–65
Poradnik: Theme Hospital 66–68
Multimedia . . . . . .70–71

Prenumerata . . . . . .73–74

Hardware: Videokonferencja 75
Hardware: CD-ROMy . . . . . .76
Hardware: Myszki . . . . . .77
Internet . . . . . .78–79

RESET CD

# demania

- Beasts & Bumpkins
- Birthright - The Gorgon's Alliance
- Curse of Monkey Island
- Dreams
- Fifa Soccer Manager
- Golgotha
- Gordon Grundy's X-Decathlon
- Hexen II
- Hyperball
- Imperialism
- Isle of Four Winds - Rune War
- Jedi Knight
- Marbles
- Medal Knights '95
- Pacific General
- Prey
- ProPinball
- Tennis Elbow
- UBIK
- Warlords III - Reign of Heroes
- X-Wing vs. TIE Fighter

Strategdzy muszą zobaczyć WARLORDS III, IMPERIALISM i BEASTS & BUMPKINS. Dla wielbicieli gier przygodowych jest niewiele ilościowo, ale za to jaka jakość... Prezentujemy demo długo oczekiwanej THE CURSE OF MONKEY ISLAND - wygląda na to, że gra zapowiada się doskonale. Poza tym DREAMS - odjazdowa animacja prosto od magików z CRYO INTERACTIVE.

Warto zwrócić uwagę na filmy z trzech niezwykle ekscytujących gier - HEXEN 2, JEDI KNIGHT i PREY. Widać, że nadchodzą czasy wielkiej rzeźni. Już niedługo do tego tercetu dołączą QUAKE 2 i UNREAL. Ich dema zaprezentujemy tak szybko, jak tylko się ukażą.

Ponadto: jest PINBALL - dla (tak!) pinballowców, RUNE WAR - dla wielbicieli łamigłówek, menadżer piłkarski, symulator kosmiczny i... dobra, po prostu odpal kompakt.

A jak obadasz już wszystkie dema, to zapraszamy do obejrzenia zwiastunów filmowych i spenetrowania działu programików. Posiadaczy Monsterów czekają kolejne ciekawostki Hammera, zaś wszyscy pewnie zainteresują się, jak wygląda Mars. Oprócz tego kolejna porcja prac konkursowych z demonami - prawdziwa uczta dla oczu.

W WAKACJE WSZYSCY SIĘ ROZJEŻDŻAJĄ I NIE MA KOMU PRZYGOTOWAĆ NOWYCH PRODUKTÓW – AUTORZY GIER TO TEŻ LUDZIE. JAK SIĘ DOBRZE POSZPERA I MOCNIEJ ZAPUKA DO RÓŻNYCH DRZWI TO MOŻNA ZŁOŻYĆ FAJNY WAKACYJNY KOMPAKT. W SAM RAZ DO LAPTOPA NA PLAŻĘ.

# trailery

- Anakonda
- Con Air
- Miłość jak narkotyk
- Relikt
- Turbulencja

# HITY E3

TARGI E3 ZAKOŃCZONE! ZACZYNAMY OD PREZENTOWANYCH W ATLANCIE PEREŁEK. TYTUŁÓW JEST TYLE, ŻE NIE SPOSÓB ZMIEŚCIĆ JE W JEDNYM NUMERZE - DLATEGO DRUGĄ CZĘŚĆ PRZEGLĄDU ZAMIEŚCIMY ZA MIESIĄC.

## ADMIRAL: ANCIENT SHIPS

To kolejna po SEA BATTLES produkcja z cyklu ADMIRAL, strategia w nieco „old-schoolowym" stylu. W grze można wcielać się w Egipcjan, Rzymian, bądź udawać Greków. Zabawę mają urozmaicać dodatkowe motywy, takie jak stada Syren. Poza tym ANCIENT SHIPS wyróżnia się bardzo kolorową, miłą dla oka grafiką.

*adamedia megamedia*

## ASGHAN

*silmarils*

Czasy pierwszego, szokującego ISHAR powracają! SILMARILS po serii nie najlepszych produkcji RPG szykuje wreszcie „kick-assa", zatytułowanego ASGHAN. Widziany z zewnętrznej kamery rycerz walczy ze smokami i ratuje piękne dziewice. Postacie są duże, animacja dopracowana — najwyraźniej wykorzystany został engine TIME WARRIORS.

## BLADE RUNNER

*westwood studios*

Na zamkniętej sesji u VIRGIN pokazano wreszcie demo tej gry. Uwaga, uwaga panie i panowie: BLADE RUNNER zapowiada się na absolutną rewelację, jedną z najlepiej zrobionych gier komputerowych wszech czasów! Niemal cała moc przerobowa WESTWOOD jest w tej chwili skierowana na produkcję tego wielkiego tytułu.

Atmosfera gry pozostanie wierna klimatowi filmu Ridleya Scotta — mroczne, przepojone mgłą ulice, pełne dziwolągów bary, po których snuje się bohater gry, Deckard. Przygotowano około 130 lokacji. W BLADE RUNNER zastosowano grafikę 3D, której jakość można porównać z prerenderowanymi filmikami. Autorzy mówią, że każda z napotkanych w grze postaci może okazać się potencjalnym wrogiem lub sojusznikiem, w zależności od sposobu postępowania z nią. Gra ma zostać wydana na czterech CD lub jednym dysku DVD.

# NOWOŚCI

## CRUCIBLE

### maxis

Tytułowy tygiel stanowi bramę pomiędzy światami wody, ognia, powietrza, ziemi, drzewa oraz metalu. Mieszkają w nich tak dziwne istoty, jak Lava Men czy Dust Devils (ktoś potrafi to rozsądnie przetłumaczyć?). Są tam istoty potrafiące zmieniać wygląd terenu. Wcielając się w przedstawiciela jednej z ośmiu ras, gracz musi przebrnąć przez — dokładnie — 60 poziomów.

## DIE BY SWORD

### interplay

Wychudzeni rycerze, czyli szkieletory, choć nie mają specjalnie silnych ramion, potrafią ostro siekać mieczem. W średniowiecznej scenerii dochodzi do ich starcia z bandą rycerzy.

DIE BY SWORD to nic innego, jak „3D action", trochę w stylu niedoszłego hitu INTO THE SHADOWS. Do tworzenia animacji INTERPLAY wykorzystał nie motion capture, lecz własny system VSIM Motion Control. W DIE BY SWORD będzie można grać na dwa sposoby. W trybie quest gracz ma za zadanie uwolnić pojmanego przez bestie przyjaciela i przebrnąć przez rozmaite pułapki, zaś w trybie melee zabawa przypominać będzie klasyczne deathmatche. W trakcie walki pojawi się możliwość ataku na wybrane części ciała przeciwnika. INTERPLAY reklamuje to w dość niewybredny sposób: „Twoja głowa jest wciąż połączona z resztą ciała. Wykorzystaj to!"

## DAIKATANA

### ion storm

John Romero, korpulentny, długowłosy pan o azjatyckich rysach twarzy, ma (zwłaszcza w Stanach) status postaci kultowej. Nawet tygodnik Time zamieścił niegdyś na okładce jego zdjęcie. Romero postrzegany jest jako główny motor sukcesów ID SOFTWARE. Gdy więc podjął decyzję o opuszczeniu szeregów firmy i założeniu własnego przedsięwzięcia ION STORM, oczy publiczności zwróciły się w tę stronę. Pierwszym dziełem ION STORM będzie gra 3D — DAIKATANA.

Bohater, Hiro Miyamota, w poszukiwaniu leku przeciwko AIDS przemierzy cztery epoki historyczne. Plotki mówią o 32 rodzajach broni, 64-osobowym (?) „bestiarium" i 33 oryginalnych kawałkach audio. Wiadomo, że Romero zawsze chciał robić gry 3D z elementami RPG, a w ID SOFTWARE nie do końca mu się to udawało.

# NOWOŚCI

W nowej przygodówce TELSTAR bohaterką jest... sympatyczna babunia. Jej DEMENTIA to chory świat, pełen łamigłówek do rozwiązania. Renderowana grafika (ufff) , 14 scenariuszy po kilkadziesiąt lokacji każdy, zaskakująco dobra animacja postaci — to zdaniem TELSTAR ma wystarczyć do podboju rynku. Ponoć każda lokacja posiada swój własny styl — jest sama w sobie osobną łamigłówką. Dużo tych obiecanek — we wrześniu zobaczymy, ile z nich się sprawdzi.

*bethesda softworks*

Trzecia (po ARENIE i DAGGERFALL) część cyklu „stare pergaminy“ nosi podtytuł REDGUARD. Idea stworzenia nowego, niezależnego świata pozostała. Zmieni się za to nieco sceneria — REDGUARD przenosi nas w świat piratów

Akcja rozgrywa się głównie na wyspie Stros'm. Kai, położonej w pobliżu prowincji Hammerfell. Wcielasz się w postać Cyrusa, który wyrusza na poszukiwanie swej zaginionej siostry. Detali, jakie zawiera grafika, nie sposób zliczyć: na tle błękitnego nieba fruwają ptaki, faluje woda, słychać odgłosy życia. BETHESDA zamierza również wydać BATTLESPIRE, rozgrywający się w świecie Tamriel RPG, tyle że o bardziej zręcznościowym charakterze.

ea sports

## FIFA SOCCER 98

Choć dopiero połowa roku, pojawiły się już zwiastuny cyklicznych produkcji EA SPORTS. Oprócz NBA LIVE 98 oraz MADDEN 98, firma wyda oczywiście kolejną produkcję piłkarską zatytułowaną FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98. Piłkarze odtworzeni są wyjątkowo wiernie (widać nawet pryszcze i kolczyki w uszach!). Odgłosy publiczności są jak żywe — gdy grają Anglicy, kibice krzyczą odzywki w tym języku; Francuzi — śpiewają własne pieśni. Wysyp produkcji EA SPORTS powinien nastąpić w okolicy Gwiazdki.

activision

## INTERSTATE 77

W INTERSTATE 77 gracz wciela się w rolę znanego z I76 Taurusa. Rok po wydarzeniach z pierwszej części, USA wciąż pogrążone są w kryzysie paliwowym. Meksyk przystępuje do stowarzyszenia OPEC. Rząd wynajmuje Murzyna do patrolowania granicy. Sytuacja ulega zagęszczeniu, zwłaszcza że do akcji wkracza wietnamski weteran o ksywce „generał", mający w planach rozpętanie III wojny światowej. Tyle o pokręconej fabule. INTERSTATE 77 cechują zupełnie nowe misje oraz podobny styl i nieco niższy stopień trudności niż w I 76.

# NOWOŚCI

Szatański generał Chivaldori zamierza dobrać się do opuszczonych kopalni. Roi mu się rozwinięcie handlu narkotykami, produkcja broni... Najemnicy muszą go przekonać, żeby zmienił plany. Oczywiście, JAGGED ALLIANCE stanowi „drastyczny skok naprzód" w stosunku do swych poprzedników w serii. Oprócz poprawionej jakości grafiki i wielu dodatkowych opcji (naloty powietrzne, możliwość wynajęcia naukowców, przewodników), dodano motywy s-f — korytarze kopalń wypełnione są mutantami. Autorzy jeszcze nie zdecydowali, czy akcja będzie „real-time", czy podzielona na tury.

## JAGGED ALLIANCE 2

Od czasu, gdy SANCTUARY WOODS przestało się zajmować grami komputerowymi, autorzy z PRESTO STUDIOS przenieśli się pod skrzydła BRODERBUND — i dalej robią swoje. „Prepare for a journey through time and space. .. " — te piękne słowa już po raz trzeci witają komputerowych miłośników przygody.

Jest rok 2329, agent Gage Blackwood znów musi założyć skafander czasoprzestrzenny i udać się na długą wycieczkę przez epoki historyczne. Wiele lokacji obejmuje Bliski i Daleki Wschód. Muzyka w grze jest równie monumentalna, co w BURIED IN TIME. JOURNEYMAN PROJECT 3 zapowiada się na groźnego konkurenta dla RIVEN z tegoż samego BRODERBUND.

## JOURNEYMAN PROJECT 3

## MONTY PYTHON'S MEANING OF LIFE

sir-tech

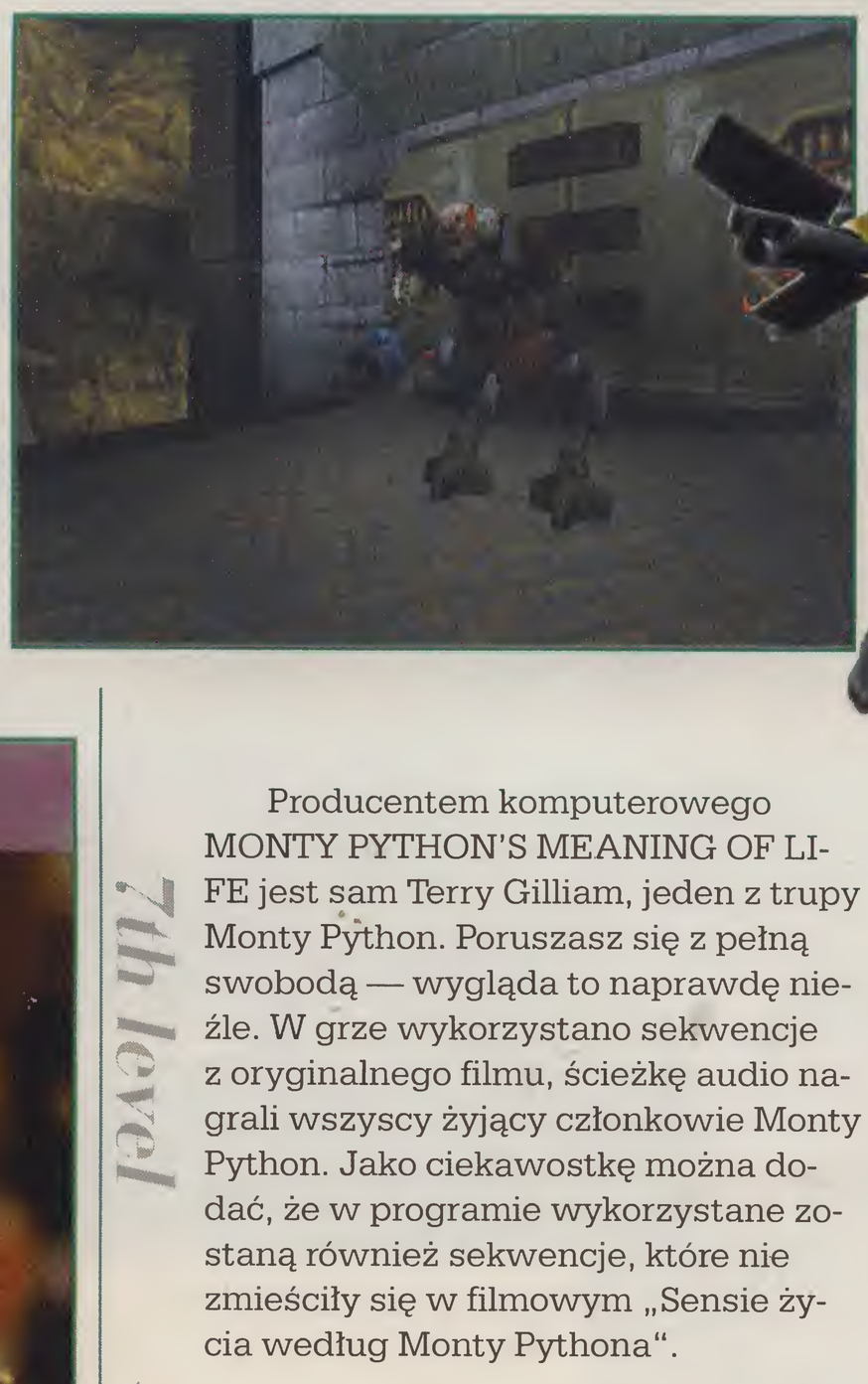
broderbund

## OUTCAST

Nowa gra INFOGRAMES to action adventure z perspektywą a la ALONE IN THE DARK. Stan Blaskowicz wdziera się do wirtualnego świata i od razu staje przed trudnym zadaniem uratowania wszystkiego, co żywe — od zagłady.

Nad engine OUTCAST pracują belgijscy programiści, którzy niegdyś opracowali VoxelSpace dla NOVALOGIC. System sztucznej inteligencji przeciwników autorzy nazwali GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents). Muzykę przygotowuje orkiestra moskiewska (!). Taka mieszanka to prawdziwy koktail Mołotowa.

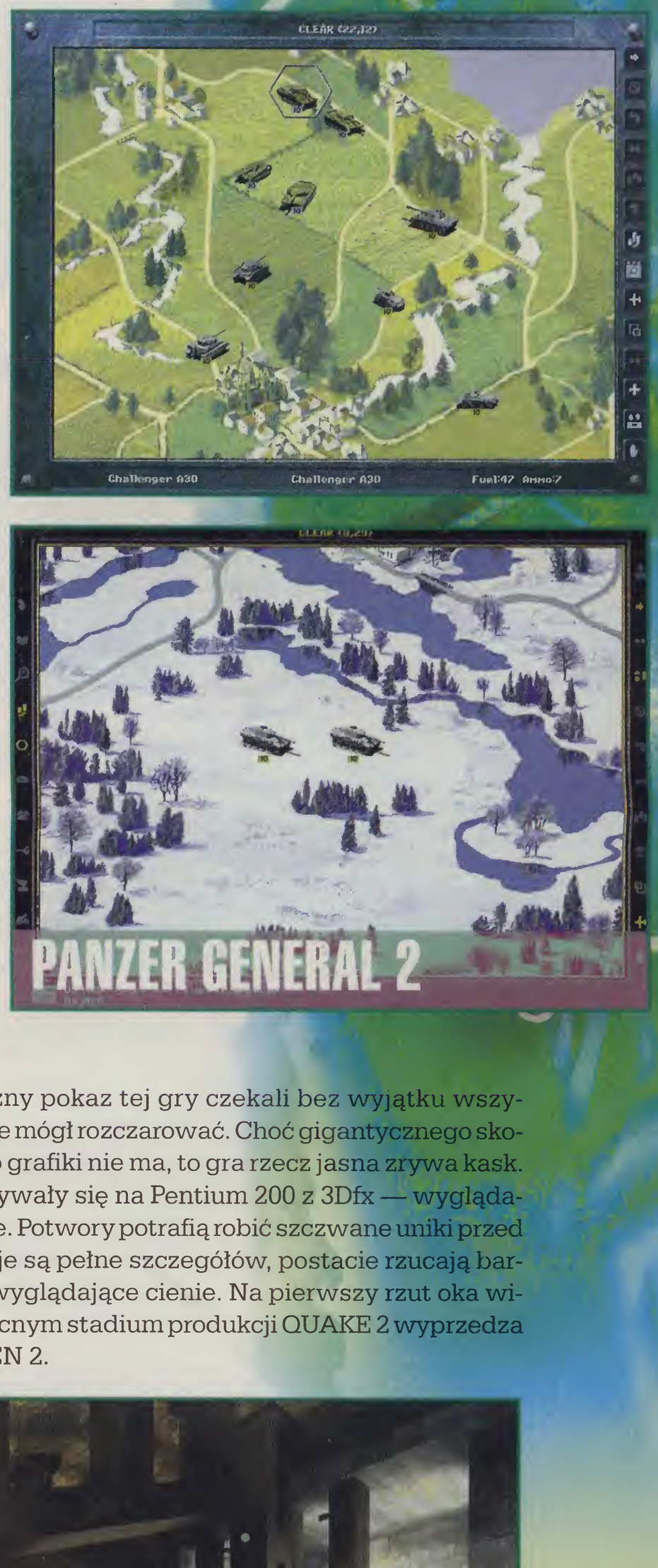
*infogrames*



*7th level*

Producentem komputerowego MONTY PYTHON'S MEANING OF LIFE jest sam Terry Gilliam, jeden z trupy Monty Python. Poruszasz się z pełną swobodą — wygląda to naprawdę nieźle. W grze wykorzystano sekwencje z oryginalnego filmu, ścieżkę audio nagrali wszyscy żyjący członkowie Monty Python. Jako ciekawostkę można dodać, że w programie wykorzystane zostaną również sekwencje, które nie zmieściły się w filmowym „Sensie życia według Monty Pythona".

*ssi*




## PANZER GENERAL 2

PANZER GENERAL 2 zawiera cztery kampanie. Podrasowano nieco grafikę (obiekty są „bardziej" trójwymiarowe) , wyposażono program w multimedialną encyklopedię historii. Zawarty został Battle Editor, pozwalający rozgrywać wielkie bitwy po swojemu. Z serii hardcorowych strategii SSI wyda również PACIFIC GENERAL.

Na publiczny pokaz tej gry czekali bez wyjątku wszyscy. QUAKE 2 nie mógł rozczarować. Choć gigantycznego skoku jakościowego grafiki nie ma, to gra rzecz jasna zrywa kask. Prezentacje odbywały się na Pentium 200 z 3Dfx — wyglądało to rewelacyjnie. Potwory potrafią robić szczwane uniki przed strzałami, lokacje są pełne szczegółów, postacie rzucają bardzo naturalnie wyglądające cienie. Na pierwszy rzut oka widać, że już w obecnym stadium produkcji QUAKE 2 wyprzedza UNREAL i HEXEN 2.

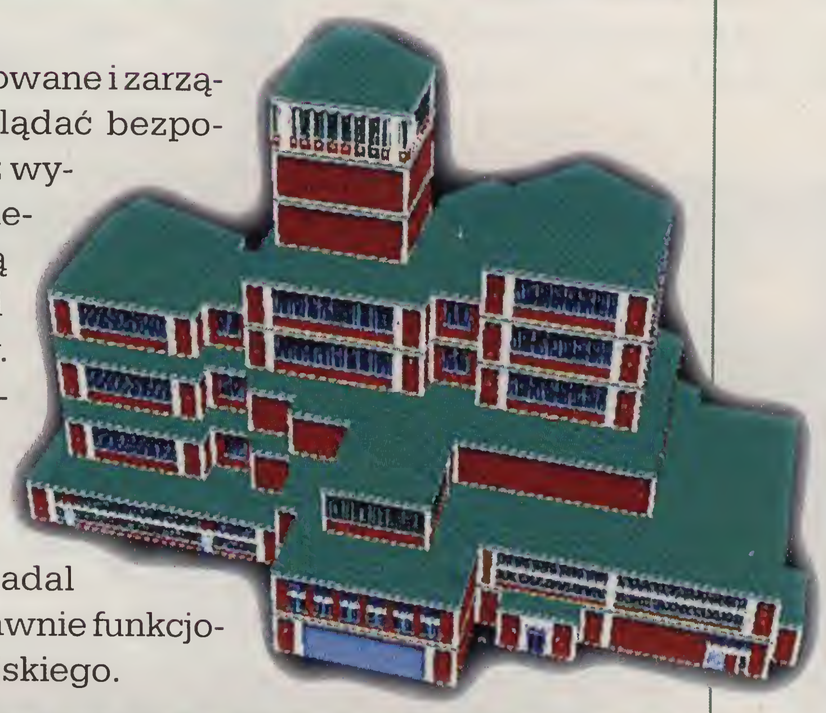
*activision*

## QUAKE 2

## RASCAL

RASCAL znaczy „łobuz". W platformowce pod tym tytułem, pewien niesforny dzieciak dobiera się do maszyny czasu i testując ją przenosi się do 21 krain. Gra jest dziełem autorów TOY STORY, nad stającymi na drodze łobuza przeciwnikami pracowała firma Jim Henson Studio, zapowiada się więc rewelacyjna platformówka.

psygnosis



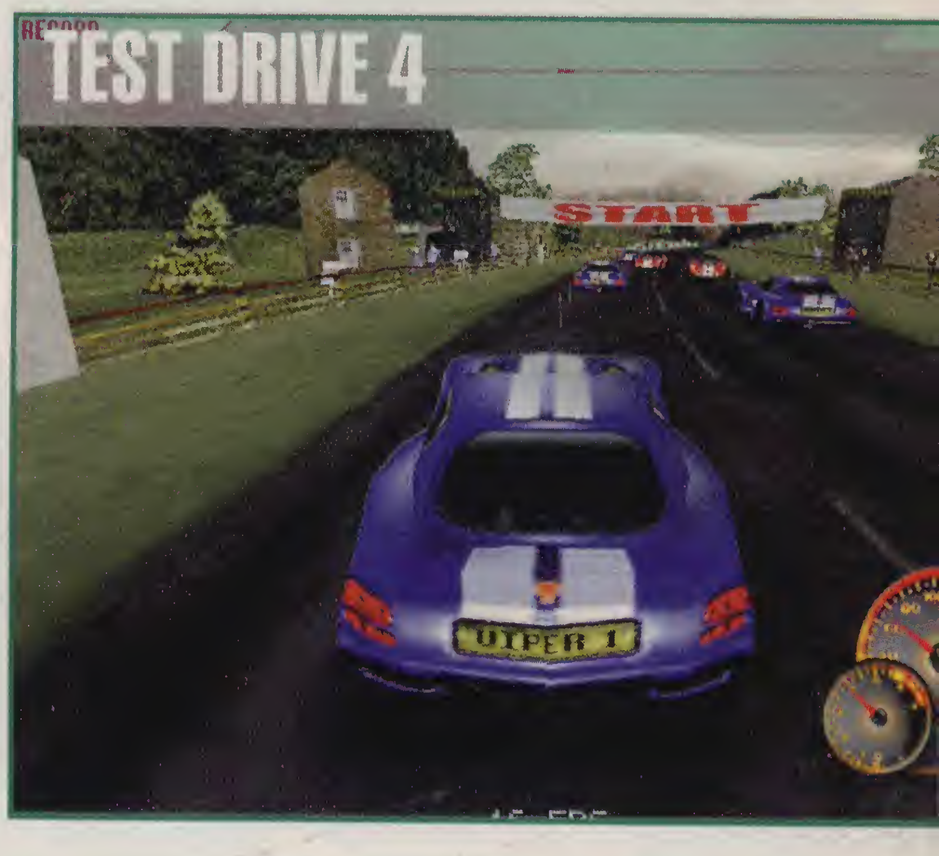
W SIMCITY 3000 budowane i zarządzane miasto można oglądać bezpośrednio z jego ulic, bądź z wysokości kilkunastu kilometrów! Po chodnikach snują się przechodnie, ulicami przemykają samochody. Programiści z MAXIS dodali nowe budowle, jak choćby kafejki, budki z hamburgerami czy stacje benzynowe. Celem nadal pozostaje stworzenie sprawnie funkcjonującego kompleksu miejskiego.

maxis

## REDLINE

accolade

W latach '80 i na początku '90 ACCOLADE była jedną z czołowych firm na rynku, zwłaszcza w gatunku wyścigów samochodowych. Potem nieco podupadła. Próbuje teraz powrócić do dawnej chwały, za pośrednictwem m. in. projektu REDLINE. Ta gra to nic innego, jak samochodowe przepychanki w stylu DESTRUCTION DERBY. Liczyć się będzie nabyte doświadczenie, dokupywane do wozu bronie. W sieci lokalnej bądź za pośrednictwem Internetu będzie możliwa zabawa nawet w 15 osób.




accolade

Prezentacja tego tytułu nie mogła nie wywołać szoku! Po dekadzie od ukazania się pierwszego tytułu z serii, ACCOLADE powiedziało: będzie czwarta część. W TEST DRIVE 4 można jeździć najnowocześniejszymi samochodami, jak również brykami z lat '70. Policja nie daje się łatwo spławić, do wyboru jest sześć długich tras.

## eidos interactive

# TOMB RAIDER 2

Obok QUAKE 2, była to chyba najbardziej oczekiwana premiera. W TOMB RAIDER 2 Lara Croft poszukuje artefaktu Dagger of Xian. W grze zaimplementowano sporo nowinek: bohaterka zmienia w trakcie swej podróży stroje, pojawi się nowy arsenał ciosów specjalnych oraz dynamiczne cienie. Lokacje, jak już pisaliśmy miesiąc temu, obejmować będą również tereny otwarte. EIDOS obiecuje, że gra trafi na sklepowe półki jeszcze w tym roku.

Geneza TOTAL ANIHILATION jest dość długa i skomplikowana. Był sobie kiedyś Ron Gilbert, który wymyślił SECRET OF MONKEY ISLAND. Potem odszedł z LUCASARTS i założył produkującą oprogramowanie dla dzieci firmę HUMONGOUS ENTERTAINMENT. Ostatnio zaś rozpoczął przedsięwzięcie o tajemniczej nazwie CAVEDOG ENTERTAINMENT. To właśnie w CE pracują autorzy wydawanej przez GT INTERACTIVE nowej gry. Ufff...

W TOTAL ANIHILATION, strategii w czasie rzeczywistym, zarówno wszystkie jednostki (ponad 150 rodzajów) , jak i teren, są renderowane. Sam teren jest trójwymiarowy! Z ciekawszych jednostek warto wymienić amfibie, potrafiące wynurzać się nagle z wody i atakować przybrzeżne jednostki czy spiderboty, które mogą wspinać się na skalne ściany. Ron Gilbert zapowiada: „Niekiedy jednostki robią rzeczy, których się po nich w ogóle nie spodziewaliśmy".

## gt interactive

# TOTAL ANIHILATION

## ocean

# VOODOO KID

INFOGRAMES po zimowej przerwie wreszcie się przebudził. Przygotował zapowiedzi kilku nowych produkcji, które być może odrestaurują jego sławę. VOODOO KID to przygodówka w dawnym, dobrym stylu.

Nastoletni bohater uwięziony jest na widmowym galeonie, dryfującym w kierunku równie tajemniczej Wyspy Zaginionych Dusz. Kapitanem jest tam Baron Saturday, król zombie i miłośnik voodoo. Zadanie jest proste: powrót do świata żywych. Nie obejdzie się bez zapoznania się z prawidłami magii i kierowania galeonem.

# PRODUCENTOM pokłosiem nie

W DNIACH 19-21 CZERWCA ATLANTA GOŚCIŁA ŚWIATOWĄ BRANŻĘ GIER KOMPUTEROWYCH. DZIESIĄTKI ODCZYTÓW I SEMINARIÓW, PREZENTACJE NAJNOWSZYCH PRODUKCJI, PRZEBIERAŃCY PARADUJĄCY PO WYSTAWOWYCH KORYTARZACH — TRZY DNI KOLOROWEGO, HAŁAŚLIWEGO SHOW POTRAFIŁYBY WYKOŃCZYĆ NAJODPORNIEJSZYCH.

Z TomaszemMazurem z firmy MIRAGE rozmawia Piotr Mańkowski

**Reset:** *Wróciłeś właśnie z największych targów komputerowych na świecie. Ile „Torwarów" zajmowała impreza?*

**TM:** Główną część ekspozycji mieściły olbrzymie hale Centrum Kongresowego w Atlancie, stadion olimpijski pod dachem Georgia Dome. To tylko niewielki fragment E3, a i tak kilkanaście razy więcej niż cała Gambleriada. Największe stoiska miały jak zwykle Sony, Sega i Nintendo, ale obecne były w zasadzie wszystkie większe i mniejsze firmy zajmujące się produkcją i dystrybucją gier, programów multimedialnych czy nawet akcesoriów (głównie karty 3D).

**Reset:** *Po co firmy wystawiają się na targach takich jak E3?*

**TM:** Głównie po to, żeby pokazać swoją siłę. Generalnie targi typu E3 stanowią imprezę branżową. Jest to okazja, żeby rozsianym po całym świecie partnerom pokazać, co się robi i czego się mogą spodziewać, przedstawić założenia promocyjne dla kluczowych tytułów, czy omówić zagadnienia dotyczące dystrybucji. Natomiast konkurentów każdy chciałby trochę przestraszyć swoimi softwarowymi rewelacjami.

**Reset:** *Czego mogą się spodziewać Polacy?*

**TM:** Z rozmów z naszymi partnerami wynika, że jesteśmy najpoważniejszym rynkiem w Europie Wschodniej, a w ogóle tym nowym rynkiem, z którym wiąże się największe nadzieje na przyszłość. Być może niedługo jedna z największych zachodnich firm dystrybucyjnych założy w Polsce pierwsze biuro handlowe, być może inna otworzy swoje przedstawicielstwo.

**Reset:** *Co zrobiło na Tobie największe wrażenie?*

**TM:** Abstrahując od gigantów: Segi, Nintendo i Sony, które robiły najwięcej krzyku, z pewnością produkty EIDOS, ACTIVISION, GT INTERACTIVE i VIRGIN. Dlaczego EIDOS? Pokazali mnóstwo rzeczy, a wszystkie na bardzo wysokim poziomie, np: FIGHTING FORCE, CONQUEST EARTH, TOMB RAIDER 2 czy DAIKATANA. Mieli też RIANA ROUGE, która to gra wzbudzała wielką sensację ze względu na udział Gillian Boner, playmate z Playboya. Z kolei ACTIVISION, kiedyś firma taka sobie, teraz ostro zaatakowała. Mają QUAKE 2, HEXEN2, czy APOCALYPSE z Brucem Willisem — na jednym stoisku dwa sequele do najlepszych strzelanin 3D. GT INTERACTIVE pokazał największego (obok DAIKATANY Johna Romero) konkurenta wcześniej wspomnianych tytułów UNREAL, czy oczekiwane z równie dużym zainteresowaniem TOTAL ANIHILATION i SHADOW WARRIOR. VIRGIN wśród wielu programów miał trzy megahity: BLADE RUNNER, LANDS OF LORE 2 i CURSE OF MONKEY ISLAND. Ciekawostką była również MONTEZUMA 3D (niewielkiej firmy UTOPIA), odświeżenie przeboju sprzed lat.

**Reset:** *A kontynuacja MYST?*

**TM:** BRODERBUND puszcza już w Stanach reklamy RIVEN. Gra robi wielkie wrażenie — prawdopodobnie pięć CD-ROMów, jeszcze lepsza, rewelacyjna grafika, niesamowity nastrój i zapewne równie wciągająca fabuła. Na E3 przygotowano pawilon ze strojami postaci z gry, odbył się specjalny pokaz; niestety, nie można było robić zdjęć.

# stoje

**Reset:** *Reklamowano globalnie jakiś jeden szczególny produkt?*

**TM:** Raczej odbywało się to lokalnie. EA postawiło pawilon w kształcie stadionu, gdzie pokazywali swe nowe produkcje sportowe. Gigantyczny tłok był u ACTIVISION: o ile QUAKE 2 oczywiście wypadł rewelacyjne, o tyle HEXEN 2 który bardzo mi się podobał na zdjęciach, „na żywo" wydał mi się słabszy. Najładniejsze dziewczyny miał tradycyjnie EIDOS: bohaterki FIGHTING FORCE, TOMB RAIDER 2, czy wspomnianego RIANA ROUGE; mocno reklamowali też odkładane od dłuższego czasu DEATHTRAP DUNGEON. Inne firmy również starały się wystrojem swoich stoisk nawiązać do kluczowych produktów. Natomiast mniejsi wystawcy pokazujący jeden, dwa tytuły starali się zrobić dużo szumu wokół nich, np. KALISTO z rewelacyjnym DARK EARTH, czy BUNGIE ze znakomitym MYTH: THE FALLEN LORDS.

**Reset:** *Ile obecnie kosztuje wyprodukowanie gry?*

**TM:** W przypadku mniejszej firmy, np. typu SILMARILS, która może ograniczyć koszty, nie mniej niż 500.000$. Budżety w dużych firmach znacznie przekraczają milion dolarów. Giganci typu SONY, SEGA czy NINTENDO tylko by pokazać się na E3 wydali po kilka milionów dolarów.

**Reset:** *Ale mimo tych ogromnych pieniędzy, brakuje szokujących tytułów, takich jak kiedyś 7TH GUEST czy DOOM?*

**TM:** Firmy ukrywają niektóre produkty: generalnie brakuje pomysłów i ich strzeże się najpilniej, bo konkurencja nie śpi. Na poziomie technicznym toczy się walka o szczegóły. Naprawdę, nie widziałem żadnego produktu, o którym mógłbym powiedzieć, że stanowi absolutną nowinkę. Dokonuje się luksusowych „reedycji" starych przebojów. Z drugiej strony, poziom prezentowanych gier był bardzo wysoki. Coraz więcej jest gier naprawdę znakomitych, a coraz mniej takich sobie; powinniśmy się więc cieszyć. Krótko mówiąc: więcej, szybciej, lepiej.

**Reset:** *Może nie opłaca się wydawać wielkich pieniędzy, skoro większy zysk pochodzi z produkcji niskobudżetowych?*

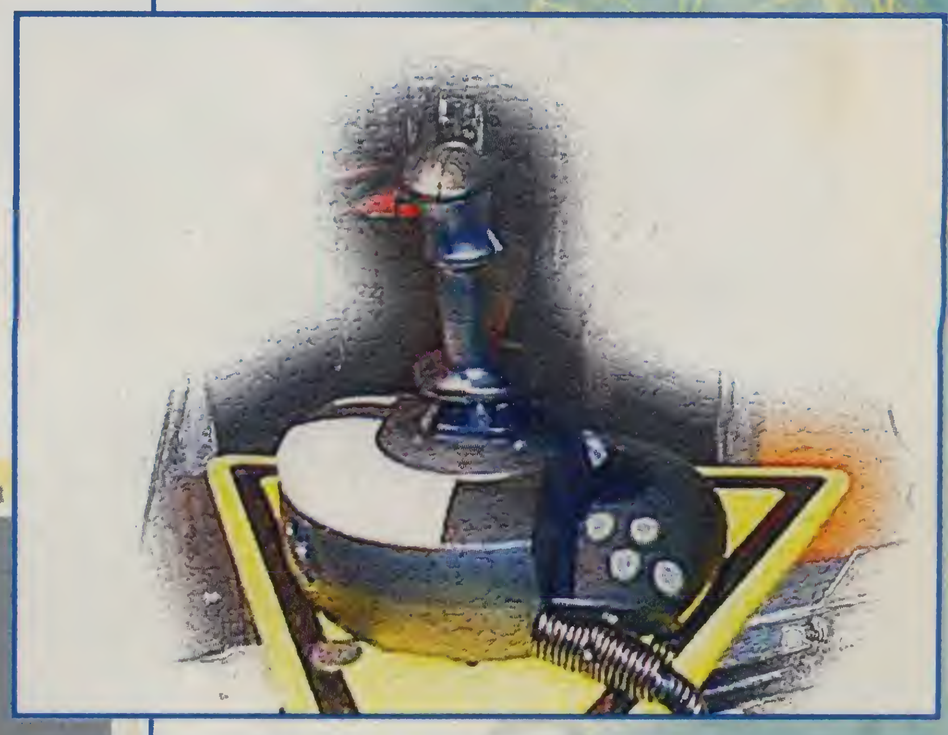
**TM:** Opłaca się produkować sequele: trzeci POPULOUS, kolejny WING COMMANDER, nowy TOMB RAIDER, sprawdzone tematy nie powinny zawieść. Nigdy nie wiadomo, co okaże się hitem, pewne jest jednak, że czas tytułów niskobudżetowych minął bezpowrotnie: nowości muszą szokować pomysłem, grafiką, muzyką, rozmachem. Często po pierwszym uderzeniu, olśnieniu, bardzo dobrych recenzjach, przychodzi cisza — jak w przypadku TUNNEL B1 czy MDK, proszę spojrzeć na listy przebojów.

**Reset:** *A co się działo z HEART OF DARKNESS? Zamknięto produkcję po czterech latach?*

**TM:** Wiesz, to jest tak: ktoś w pewnym momencie policzył, że bardziej opłaci się przerwać produkcję, niż dalej w nią inwestować. Tej grze mogło brakować tylko jednej cechy — grywalności albo nie pracowała tak płynnie jak powinna. Ten sam problem był z DUNGEON KEEPER. Półtora roku temu złożyli to do kupy: supergrafika, fajny pomysł, ale nagle patrzą — rany boskie, nie da się w to grać! Półtora roku przekonstruowywali projekt i wyszło arcydzieło. Więc może decyzja z HEART OF DARKNESS była zbyt pochopna.

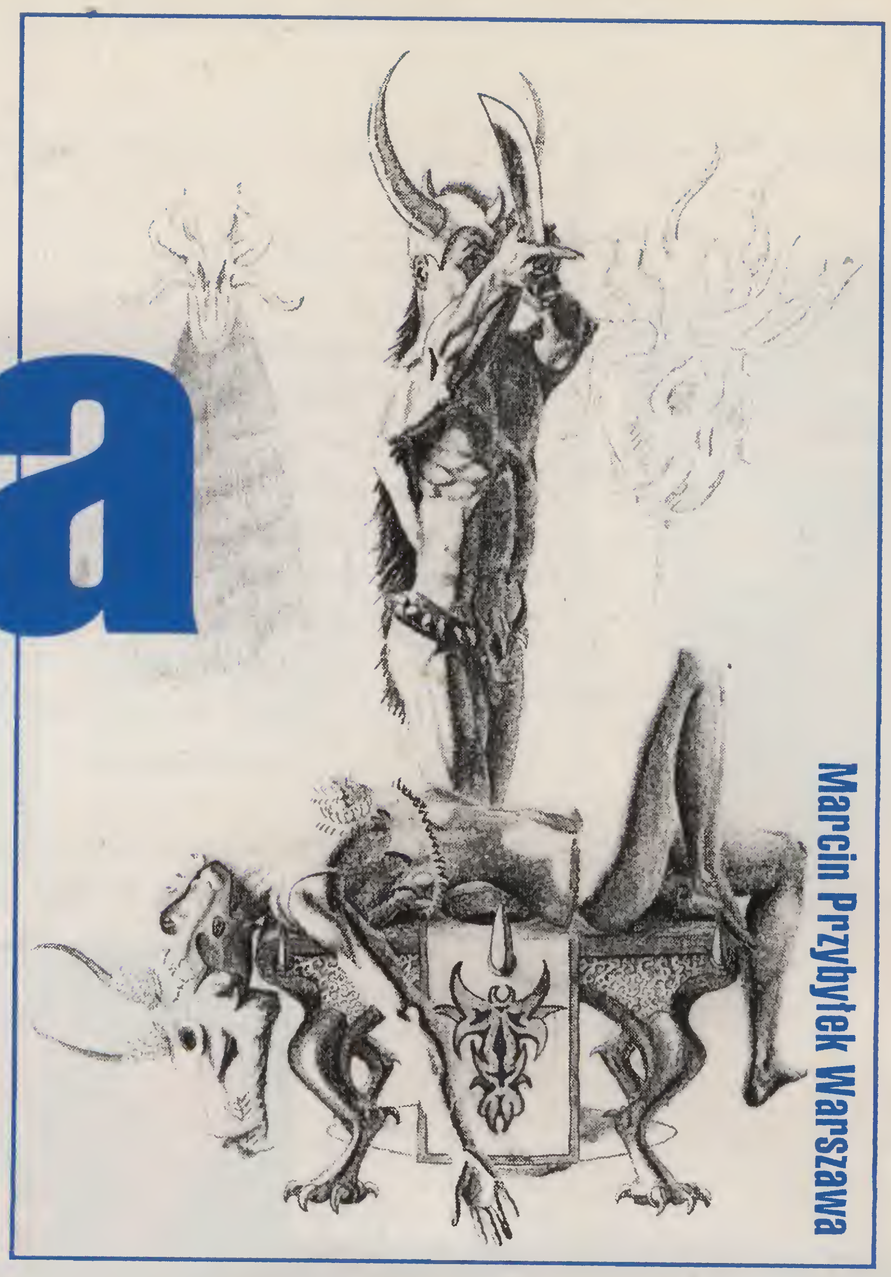
**Reset:** *Co sądzisz o teorii, że producenci świadomie opóźniają rozwój branży, by nie musieli się za bardzo wysilać? W 1993 powstał SYNDICATE, który wyprzedził swoją epokę o kilka lat. Można też podać kilka innych przykładów.*

TM: Wydaje się, że pecety przegoniły konsole. Błyskawiczny rozwój procesorów i kart graficznych spowodował, że gry pecetowe nabrały wiatru w żagle. Krążą pogłoski, że przygotowuje się nawet konsolę opartą na 3Dfx. Wchodząc w XXI wiek, gracze pecetowi powinni się porządnie uzbroić. Postęp techniczny jest olbrzymi zarówno jeżeli chodzi sprzęt, jak i oprogramowanie. Jedynym problemem zaczyna być brak nowych rewelacyjnych pomysłów, trudno będzie dziś wymyślić coś na miarę „kopiowanych" przez wszystkich DOOM, czy TOMB RAIDER Jednak bądźmy pewni, że czeka nas jeszcze wiele miłych niespodzianek. Jedyne ograniczenia stanowią tylko czas, pieniądze i pomysłowość twórców.



KONKURS

# Witryna



Marcin Przybyłek Warszawa

Maciej Michalski z Łodzi

Zamykamy konkurs publikacją pozostałych wyróżnionych prac. Z informacji bieżących: Jakub Mikus z Lubina odebrał w siedzibie Resetu do rąk własnych główną nagrodę konkursu - hełm wirtualny VFX1. Autor zielonego demona opublikowanego w lipcowym Resecie zgłosił się do redakcji, ogłaszamy więc wszem i wobec, że nazywa się Adam Nakonieczny. Jeszcze raz dziękujemy każdemu, kto nadesłał pracę dziękujemy za zaangażowanie. Dobre rysunki, które nie załapały się do numeru, będzie można obejrzeć na Reset CD.

Łukasz Pas – Dębka

Kasi Podgórnej z Tarnowskich Gór

KWATERA GŁÓWNA

# Kpiarzy cd.

Przy okazji konkursu wypłynęła przykra sprawa. Nagrodzona praca Grzegorza Młynarczyka okazała się plagiatem z komiksu Spider Man, co widać na przedstawionym fragmencie. O ironio została ona nagrodzona za własny styl. Wszystkich uczestników konkursu przepraszamy, a nagrodę za wyróżnienie przyznajemy Kasi Podgórnej z Tarnowskich Gór

# Slang graczy

Pierwsza przymiarka do słownika slangu gracza gotowa. Trzeba przyznać, że ocenianie nadesłanych słówek było bardzo trudne. Na początku odbył się ostry sort, żeby odsiać to, co się powtarza oraz to co znane i banalne. Zgodnie z zasadami konkursu, pierwszeństwo w wyborze miały słówka polskie, a nie „polskawe" kalki z angielskiego. Dla ułatwienia to, co przeszło przez sito, pogrupowaliśmy w kilku kategoriach.

**Nagrodę, akcelerator graficzny 3D Monster przyznaliśmy za określenie:**

## Tracę rozdzielczość

— zamglenie w oczach po długim graniu

**Tomasz Rejman, Czarna**

### Wyróżnienia, gry komputerowe otrzymują

**Skopać komuś działkę — wygrać partię z kolegą**
**Arkadiusz Snopkowski, Piastów**

**Kliknąć na łóżko — pójść spać**
**Jacek Poszalski, Podlaska**

**Umówić się z Larą — mieć zamiar grać w Tomb Raidera**
**Jacek Wojtecki, Legionowo**

**Polecony — rakieta lecąca we współgracza**
**Piotr Gontarek, Żyrardów**

**Kaktus — niezła gra do której nie wiadomo jak się dobrać**
**Romuald Burczyk, Piła**

**Tapetowanie — w grach Doomowatych, zostawianie na ścianach krwi, wnętrzności i śladów po kulach**
**Konrad Pawlak, Warszawa**

### A oto nazwiska wybranych dawców, w kolejności dowolnej, choć zbliżonej do kolejności nadsyłania.

*Michał Zatoń, Blachownia*
*Mikołaj Habel, Poznań*
*Bartek Gajda, Człuchów*
*Maciej Ginter, Poznań*
*Mateusz Zakłada, Częstochowa*
*Tomasz Brengos, Warszawa*
*Przemek Kik, Częstochowa*
*Jarosław Bakalarski, Brojce gryfickie*
*Romuald Burczyk, Piła*
*Michał Skrodzki, Gdańsk*
*Grzegorz Mitka, Kraków*
*Marcin Paluch, Wielowieś*
*Radosław Powęska, Kędzierzyn-Koźle*
*Marcin Małecki, Warszawa*
*Kuba Dobosz, Myślenice*
*Jan Dracz, Wrocław*
*Krzysztof Wiśniewski, Toruń*
*Marcin Dziewiątkowski, Białystok*
*Maciek Rembieliński, Płock*
*Damian Woźny, Chrzanów*
*Kamil Olszewski, Inowrocław*
*Piotr Gontarek, Żyrardów*

## Odzywki przy Quake'u

- Zaraz zrobię z ciebie serek topiony w plasterkach
- Zginiesz pasterzu!
- Hop, hop! Gdzie jesteś?
- Gdzie leziesz trabancie?
- Stać policja!
- Kici, kici.
- Brachu, teraz ci nocha skręce

## O graczach

- **Zapalony gracz** - potnik, nerwoman, całodobowiec, zombi
- **Opalać się** - (od promieniowania monitora), pracować przy komputerze
- **Furman** - osoba lubiąca samochodówki
- **Macho, kafar, kosiarz, mocarz**
- **Beton, żołędniak, kajdaniarz Męczybuła** - namolny wróg

## Opisywanie gier

### Jak się podoba:

rządzi, wciska w fotel, czad, wciągająca, odjazdowa, czad miodna, bajer, wystrzałowa, superowa, extra, szałowa, świetna, czacha dymi, kopara opada, zrywa gacie, bajer, miodzio, rewela, gleborzut, szczękospad.

### Jak się nie podoba:

szambo, ciemna, drętwa, denna, szajs, rozczulająca, chała, szmira, szmacianka, kiepska, siara, chlor, kibel, knot, kicha, rzadzioch, chłam, frajerska, do bani, kiczowata, gleba, breja, kiszka, fusy, dziadostwo, lipa, przykra, nędzna, cienka, debilna, piernik, dętka, szlam, kaszanka, żenująca, ssawka.

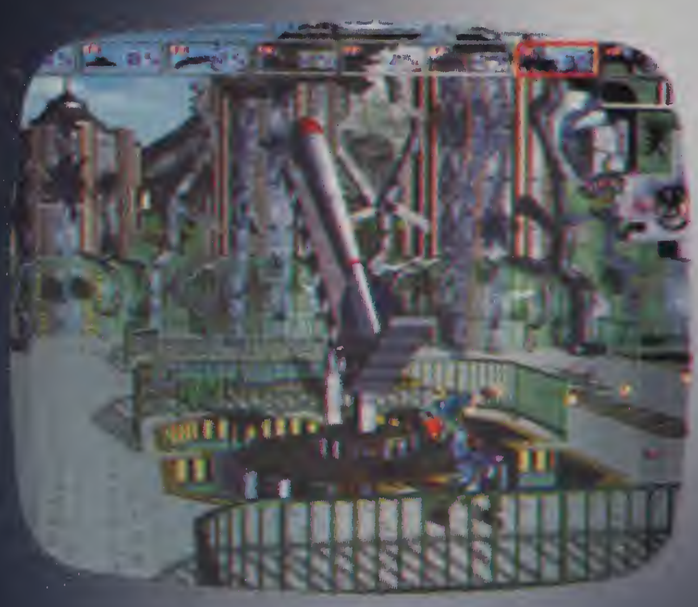
## Techniczne

- **Piszczałka** — karta dźwiękowa
- **Szczurek** — myszka
- **Oślepiacz** — monitor
- **Winda** — Windows 95
- **Pętak** — komputer z procesorem Pentium
- **Trzy króle** — resetowanie za pomocą klawiszy Ctrl-Alt-Del
- **Mielenie danych, młócenie danych** — czytanie plików przez HDD
- **Pranie mózgu** — formatowanie dysku
- **Zawiesina** — kiedy zawiesi się komputer
- **Buraki** — niedociągnięcia w grze
- **Sprężarki** — programy pakujące typu ARJ, RAR, ZIP
- **Nieużytki** — słabe programy użytkowe
- **Wisielec, wieszak** — często zawieszający się program
- **Złom, żęch** — wolny komputer
- **Zapuszczać kable** — wchodzić do sieci
- **Kopsnąć na hadeka** — przegrać na HD
- **Klawa** — klawiatura
- **Gra i buczy** — wszystko jest ok.
- **Fistaszki** — niezrozumiałe znaczki pojawiające się na ekranie
- **Gustaw** — Gravis UltraSound

## Różne

- **Aneks** — poprawka do celnej serii
- **Palić gumy** — kiedy będziesz jechał dobrym wozem np. Lamborghini
- **Sypnąć z kombajnu** — zastosować combo
- **Gumisie** — wrogowie w grach doomowatych
- **Plujka** — pieszczotliwie o wyrzutni granatów w Quake'u
- **Dzyndzel, pipol** — przełącznik
- **Obadać, luknąć** — wypróbować grę
- **Martens** — kop Duke'a
- **Pestki** — naboje do pistoletu
- **Kiblowanie** — utknięcie w pułapce
- **Walory, sałata, szmalec** — pieniądze w grach ekonomicznych
- **Dziupla** — miejsce straty piłki w pinballu

Diabelski Admirał Wort przeprowadza eksperymenty genetyczne w swoim laboratorium na ufortyfikowanej wyspie gdzieś na oceanie. Jego celem jest stworzenie niszczycielskiej broni biologicznej. Członkowie oddziału K-force muszą spenetrować wyspę, powstrzymać szaleńca i zdobyć informację o jego badaniach. Gracz wciela się w Hanka (Guts) lub Stecy (Garters) i za pomocą kombinacji strategii, intuicji i starej, dobrej siły ognia musi doprowadzić do gwałtownego zejścia Admirała Worta.



Prawdziwe trójwymiarowe środowisko gry, ponad 200 różnych lokacji renderowanych na komputerach Silicon Graphics w tysiącach kolorów i 256 poziomach głębi, daje możliwość poruszania się w trzech wymiarach. Niesamowita dbałość o detale, cienie, dymy, ślady na piasku, oświetlenie. Animacje z zastosowaniem techniki Motion Capture. Renderowane lokacje ożywione przez ludzi, wiatr, pojazdy, pociski, wybuchy, urządzenia.

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
http:// www.mirage.com.pl

ocean

GUTS'N'GARTERS © 1997 MAGIC CANVAS © 1997 OCEAN SOFTWARE Ltd.

IBM CD-ROM

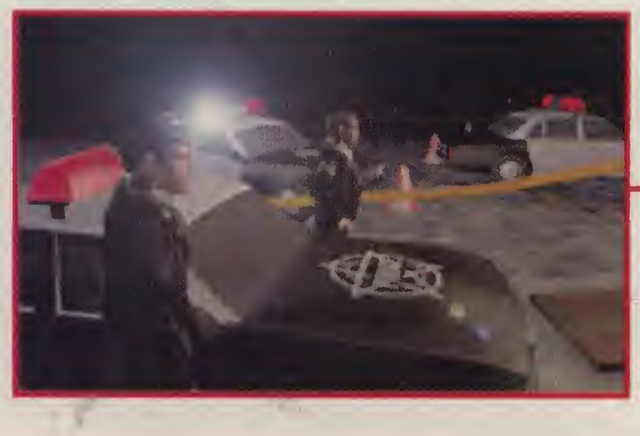
MAGIC CANVAS

# INTRO

Z WIADOMYCH POWODÓW, SPORA CZĘŚĆ NASZEJ EKIPY ZNALAZŁA SIĘ W ROZJAZDACH. POZOSTALI STRASZĄ W KWATERZE RESETU, CZĘSTO NAWET PO PÓŁNOCY.

Odkryliśmy właśnie, że QUAKE jest lepszy od DUKE-a!!! Żeby zrozumieć, dlaczego miliony ludzi na całym świecie tak kocha tę grę, trzeba koniecznie zagrać w nią na sieci lub na którymś z kwakowych serwerów. Po raz kolejny okazuje się, że zabawa singleplayer nie oddaje nawet ułamka bogactwa programu. Wieczory w kwaterze RESETU wypełnione są obecnie przemocą spod znaku Q. Wymiatamy głównie na wspaniałej mapie Fragtown. Czasem w akcji jest nawet dziesięć osób! A gdy jeszcze pewnego lipcowego popołudnia do redakcji zjechała czołówka krajowych graczy w QUAKE, aż para leciała z monitorów, zaś myszki pociły się jak, nie przymierzając, pod miotłą.

Jakość gier, które właśnie się ukazały przeczy obiegowym sądom, iż lato to martwy sezon. IPS wypuścił na rynek DUNGEON KEEPERA. Uroczysta premiera odbyła się w warszawskim pubie Loch. Przeklęte postacie z piekła rodem, goście z ELECTRONIC ARTS, wspaniałe śledziki i sałatki - w podziemnych korytarzach pubu było wszystko, czego dusza zapragnie. Gra okazała się równie udana, jak zapowiadająca ją impreza. Inne gry bez zakąski, ale też smakowite. Bon appetite.



Gra miesiąca: Dungeon Keeper 22-24
Comanche 3 26-27
Last Express 28-29
Goosebumps 30-31
Monster Trucks 32
Test Drive Off Road 33
Extreme Assault 34-35
F-22 36
Scorcher 38
Amok 39
Terracide 40-41
Isis 43
Enemy Nations 44-45
Capitalism + 46-47
AD Cop 48
Sentient 53
Sandwarriors 54
Motoracer 55

# DUNGEON KEEPER

MAMUT

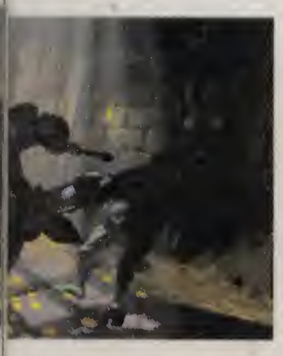
**HURRA! DUNGEON KEEPER TRAFIŁ WRESZCIE DO RĄK SPRAGNIONYCH GRACZY. PO KILKUNASTU DNIACH SPĘDZONYCH PRZY „WŁADCY PODZIEMI", MOGĘ POWIEDZIEĆ JEDNO – JEST TO DLA MNIE GRA ROKU.**

— DUNGEON KEEPER — stary, dobry BULLFROG powrócił w swej najlepszej formie! O istocie gry napisano już kilobajty tekstów, ale zarówno dla niezorientowanych, jak i gwoli przypomnienia, śpieszę z wyjaśnieniem. „Władca Podziemia" to połączenie gry role-playing z rozgrywaną w czasie rzeczywistym strategią. Wydawałoby się, że na podobny pomysł wpadli już programiści z BLIZZARD w znakomitym WARCRAFT 2, jednakże

DUNGEON KEEPER powstawał w bólach. Mimo świeżego, a co najważniejsze — świetnego pomysłu Petera Molyneux, gra nie ukazała się po pierwotnym ukończenia nad nią prac. Kierownictwo firmy BULLFROG uznało, że KEEPER nie sprosta wymaganiom graczy, należy go więc udoskonalić. Ulepszanie trwało dwa lata, przez ten czas wokół gry narosło wiele mitów i legend: krążyła nawet wersja, że „Władca Podziemi" nigdy nie ujrzy światła dziennego! W międzyczasie, BULLFROG został wchłonięty przez giganta na rynku komputerowej rozrywki — ELECTRONIC ARTS. Brytyjscy programiści obniżyli niestety loty. SYNDICATE WARS stanowiły co prawda rewolucję techniczną, jednakże podobnie jak inne wojny, GENE WARS, przeszły praktycznie bez echa. Opisywany niedawno THEME HOSPITAL okazał się zaś jedynie marną kopią słynnego THEME PARK.

13 czerwca 1997, w dniu światowej premiery najdłużej oczekiwanej gry świata DUNGEON KEEPER zachwyca nieprawdopodobnymi pomysłami swych twórców. Najnowsza gra Petera Molyneux opowiada o odwiecznej walce pomiędzy Złem a Dobrem. Tym, co ją wyróżnia jest pozycja, z której przedstawiono ów odwieczny konflikt: graczowi dane jest posmakować chleba Władcy Podziemi, demona zarządzającego plątaniną podziemnych korytarzy.

Tak jak w rasowych RPG, nie zabrakło i w DK klasycznych bohaterów fantasy — rycerzy, wiedźm, czarownic, tajemniczych magów, a także złodziei, samurajów, łuczników i krasnoludzkich zabijaków.



Potwory wychodzą z przypominających świątynie Wejść, które są odpowiednio zaznaczone na mapie.

Wystarczy jedynie pociągnąć myszą w celu zaznaczenia korytarza, jaki mają wydrążyć chochliki i... gotowe? Nic bardziej błędnego! Stwory nie tylko żądają pieniędzy ze swe usługi, ale mają jeszcze swoje upodobania. Nie możesz ich ignorować, bo to ONE stanowią trzon rozgrywki. Dlatego zapomnij o efektownych podbojach, jeśli nie masz wybudowanego Leża dla Potworów, Kurnika, z którego będą mogły się pożywiać oraz Sali Treningowej, w której będą mogły doskonalić swe umiejętności. Są to jedynie podstawowe pomieszczenia, pozostałe — takie jak Salę Tortur, Więzienie, Bibliotekę, Warsztat czy chociażby Oczyszczalnię poznasz z czasem. W DUNGEON KEEPER cieszy fakt, że droższe pomieszczenia przyciągają efektywniejsze w walce monstra, choć istnieją także i wyjątki, jak chociażby Demon Żółciowy, który przybędzie na twe rozkazy, jeśli zapewnisz mu duże Leże i gigantyczny Kurnik (oba pomieszczenia zajmować muszą minimum 25 segmentów) . Do ciekawszych potworów należy także i Czarna Dama, która zgodzi się służyć ci, jeśli wybudujesz przedtem Salę Tortur — panna czerpie przyjemność z bólu... Bestie są twoimi sprzymierzeńcami tak długo, jak tylko masz kasę. Kiedy zapasy złota są na wyczer-

Niestety, tym razem stanowią oni twoich najzacieklejszych wrogów, zapuszczających się do twych Podziemi i plądrujących twoje skarby. Oczywiście, w imię szczytnych ideałów!

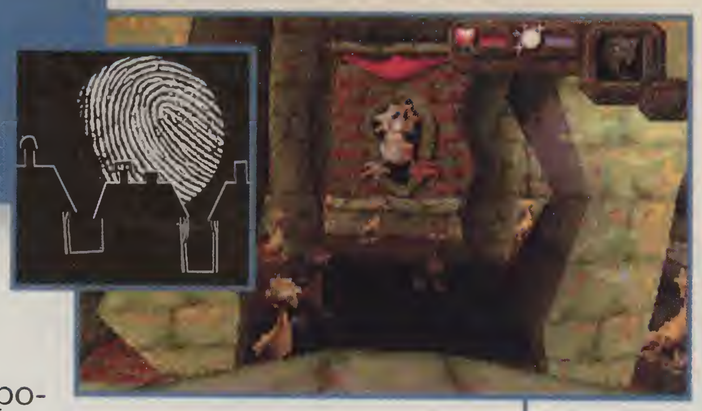
Celem gry jest zniszczenie pięknego świata szczęśliwych ludzi poprzez opanowywanie kolejnych podziemnych korytarzy. Zło spod ziemi przedziera się do spokojnych, pełnych gwaru bawiących się dzieci miasteczek, stopniowo zmieniając je w pobojowiska, tlące się zgliszcza i siedliska chorób. Podczas wspinaczki po podziemnej drabinie sukcesu napotkasz wiele przeciwności losu. Prócz wspomnianych w poprzednim akapicie bohaterów, na twojej drodze staną inni Władcy Podziemi. Twoim najzacieklejszym wrogiem jest wielki Awatar, Władca całego podziemnego świata...

W trakcie 20 misji (składających się na jedną, olbrzymią kampanię przewidzianą dla pojedynczego gracza) będziesz musiał wykazać się siłą woli, wyobraźnią przestrzenną, refleksem oraz zdolnością do przyszłościowego myślenia i zdrowym rozsądkiem. Aby przeżyć, winien jesteś nauczyć się rozważnie gospodarować wydobytym złotem i cennymi klejnotami. Żyły złota prędko wysychają, diamenty zaś, chociaż ich złoża są niewyczerpalne, są w grze raczej rzadkością. Chociaż DUNGEON KEEPER wydaje się być na pierwszy rzut oka dość nieskomplikowany, już szósty etap ujawnia jego diaboliczność — notabene budzi to skojarzenia z godzinami spędzonymi na projektowaniu i budowaniu THEME PARK. Złoża wyczerpują się, zaś koszta utrzymywania sług wydają się ciągle wzrastać... Ale o tym za chwilę.

Rozgrywkę zaczynasz posiadając najczęściej jedynie tzw. Serce Lochu. To miejsce, z którego wszystkim zarządzasz, wszystkimi dyrygujesz i poganiasz do pracy. Pamiętaj: tak długo, jak Serce Lochu jest całe, masz szansę przetrwania. Dlatego nie zapominaj o należytej ochronie centrum swoich włości. Prócz Serca, do dyspozycji masz kilka śmiesznych chochlików, zadaniem których jest wykonywanie wszystkich twych poleceń (jest to najczęściej kopanie nowych korytarzy, drążenie pomieszczeń oraz wydobywanie złota /klejnotów) . Jeśli uznasz, że pracują zbyt wolno, możesz pogonić je klapsami (tylko ich nie zabij!).

Aby dokonywać śmiałych rajdów w korytarze innego Władcy oraz by bronić się przed najazdami intruzów, potrzebujesz armii butnych szkarad.

# GRA MIESIĄCA



paniu i potwory nie mogą pobrać miesięcznej pensji, dojść może do buntu! Oczywiście, zawsze możesz uspokoić je, wtrącając do lochu, tudzież zsyłając na tortury...

Zestaw bestii w DUNGEON KEEPER jest bardzo zróżnicowany: od tak prozaicznych stworzeń jak gigantyczne Muchy atakujące przeciwników swym sokiem żołądkowym, poprzez Czarnoksiężników i mięso armatnie jak Pączkujące Demony czy Trolle, aż do zakręconych, uzbrojonych w kosy psycholi — Rogatych Rozpruwaczy. Ciekawe, że autorzy uwzględnili także i coś na kształt ekosystemów. Znaczy to, że niektóre bestie mają swoich naturalnych wrogów, z którymi będą walczyć bez względu na sytuację. Najlepszym tego przykładem jest Pająk i Mucha, które muszą mieć przytuliska w oddzielnych celach.

Do dyspozycji każdego Władcy Podziemi stoi komplet czarów, wynajdywanych w Bibliotece. W zasadzie, dzielą się one na ofensywne i pozostałe. Do ofensywnych zaliczyć należy zaklęcia konwencjonalne (np. Błyskawica) oraz biologiczne (Zesłanie Choroby), do pozostałych zaś m in. Złe Oko (pozwala obejrzeć skrawek niezbadanej krainy), Tworzenie Chochlika i Przyśpieszanie Potwora. Najciekawszym z nich jest jednak Opętanie, pozwalające na oglądanie podziemnego świata ślepiami jednego ze sług. Czar ten czyni fajnym i oryginalnym to, że każda rasa widzi inaczej (Żuk ma obraz jak z „judasza", zaś Rogacz doskonale widzi także i w ciemnościach). Taki smaczek, a cieszy.

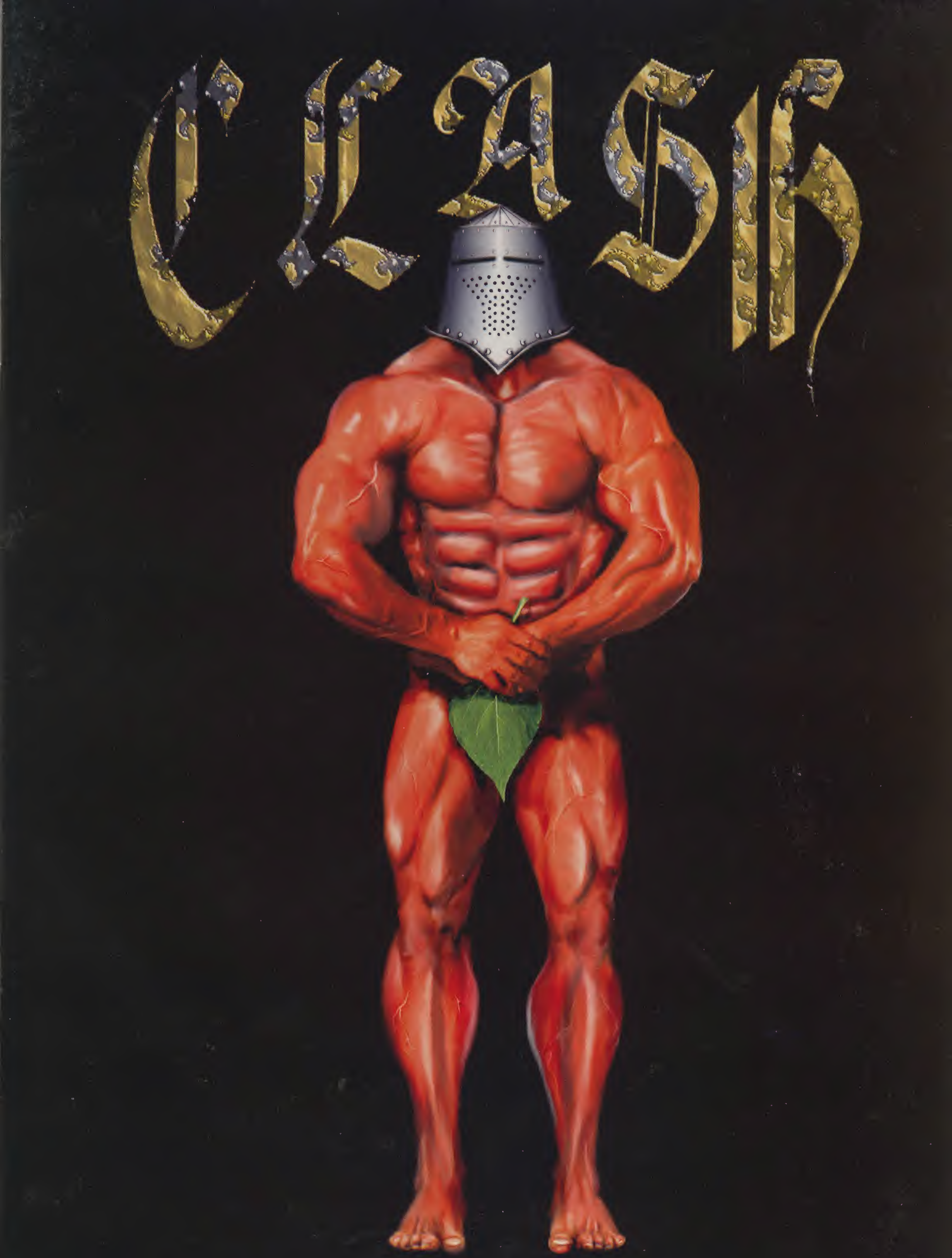
Uff, tyle różnych działań! Łatwo się w tym wszystkim pogubić, dlatego warto zwrócić uwagę na opcję Komputerowego Pomocnika Gracza. W jednym z czterech trybów działania (rozbudowy, agresywny etc. etc.), Pomocnik będzie wykonywał trudniejsze zadania za gracza. Wprawdzie pozostaje pełna swoboda działania, ale jakże mniejsza jest satysfakcja z ukończenia misji tym sposobem... Fakt faktem, przed grą przeczytać należy bardzo dobrze opracowaną instrukcję, która z pewnością przez pierwsze dni będzie leżała nieopodal komputera.

Z prawdziwą przyjemnością informuję, że DUNGEON KEEPER wydany został całkowicie po polsku. Trzeba głośno powiedzieć, że jest to robota godna największych pochwał. Zarówno tekst jak i kwestie mówione zostały w pełni zlokalizowane i nie wpłynęło to bynajmniej ujemnie na jakość gry. Głosy dobrane zostały fantastycznie, DKPL rozbrzmiewa złowieszczymi wokalami przedstawiającymi cele, podpowiadającymi działania oraz lżącymi za niepowodzenia. Jedynie zaklęcia rozbrzmiewają oryginalną łaciną — i bardzo dobrze, bo wypowiadający je bas po prostu zwala z krzesła. Naprawdę warto posłuchać.

W grze wykorzystano engine z gry roku 1994, MAGIC CARPET — kod owej gry zwycięsko przeszedł próbę czasu. Możliwość obrotu ekranu o 360 stopni pozwala na obserwowanie akcji z dowolnego miejsca. Ogromne wrażenie robią efekty świetlne, które stanowią jakość samą w sobie! Światło pochodni drży i pełga po ścianach, błyski eksplozji oświetlają pomieszczenia... nawet kursor jest źródłem drżącego światła! Podczas przesuwania go po mapie, obiekty rzucają efektowne cienie, niektóre pomieszczenia nikną w mroku, inne toną w świetle. Żyć, nie umierać! Duże brawa należą się także za warstwę muzyczno-dźwiękową. Muzyka to połączenie średniowiecznych pląsów z postpunkowym, ciężkim jak wiadro rtęci Industrialem. Mega! Sound doskonale wprowadza w atmosferę podziemnego żywota w światku dark-fantasy — stukot kilofów o skałę, dochodzący z oddali wrzask ginącego marnie śmiałka, odbijane echem odgłosy kroków sług oraz miarowe, dostojne bicie Serca Lochu.

Peter Molyneux nie zawiódł oczekiwań, BULLFROG zaś pokazał, jak zrobić kultowy tytuł. Kończę pośpiesznie, by znów zapaść pod ziemię.

# CLASH



## RAH-66 Comanche

**Śmigłowiec-legenda. Najnowocześniejsza maszynka, jaką zafundowali sobie Amerykanie. W XXI wiek armia USA ma wejść z latającym w przestworzach F-22, zmodernizowanym ABRAMSEM wyczyniającym cuda na ziemi i śmigłowcem nowej generacji - RAH-66 COMANCHE. Projekty niewidzialnych śmigłowców znalazły swoje urzeczywistnienie właśnie w konstrukcji RAH-66. Obłe kształty, specjalna konstrukcja, farby pochłaniające promieniowanie i zamykane luki na uzbrojenie to elementy, które mają zmniejszyć (i zmniejszają!) echo radarowe. Nowatorsko opracowany wirnik ogonowy jest o wiele cichszy od standardowych, zaś gazy wylotowe są rozpraszane i chłodzone, co zmniejsza ślad termiczny. Do tego dochodzi zintegrowany system namierzania i atakowania wielu celów jednocześnie.**

# COMANCHE

## START

W trzecim COMANCHE, podobnie jak w pierwszej edycji, główny nacisk położono na opracowanie prostej i bardzo efektownej gry. To nie jest realistyczny symulator, w którym gracz musi okiełznać skomplikowane urządzenia pokładowe, by zniszczyć malutkiego jeepa. Tutaj po kilku prostych lotach treningowych możesz rozpocząć wykonywanie normalnych zadań składających się na kampanię. I bardzo dobrze, że zespół autorski zachował realia wyznaczone przez pierwszą edycję. Gracze oczekiwali takiej właśnie gry - kolejnego dynamicznego symulatora lub, jak kto woli, strzelaniny osadzonej w lotniczych realiach.

Rozgrywka jest niezwykle widowiskowa, po części dzięki fantastycznej oprawie graficznej, a po części dzięki niezwykł skuteczności amerykańskiego uzbr HELLFIRE trafia prawie zawsze, c uprzesz się, żeby sknocić strzał. W ku wszystko rozpada się niczyn z kart. Jedynie z okopanymi bunkra problem - resztę potrafi zniszczyć s działko. Model lotu nie jest skomplikowany, choć trzeba przyznać, że wprowadzono kilka opcji urealniających lot. Niestety, po przełączeniu się na realistyczny model lotu odnosi się wrażenie, że zmieniło się maszynę na radzieckiego Mi-24. Reakcje RAH-66 na stery są wręcz histeryczne. Wydaje się, że realistyczny model lotu jest po prostu przesadzony - wszak twierdzi się, że COMANCHE z komputerowymi stabilizatorami i elektronicznym wspomaganiem sterowania prowadzi się jak Mercedesa.

## LOT

Trzeba przyznać, że VOXEL SPACE 2 (R) robi wrażenie. Krajobraz wygląda lepiej niż na pocztówce - bo się rusza. Dotychczas najlepszą grafikę oferował LONGBOW APACHE, jednak tam widać było, że cele z rzadka porozmieszczane są na bardzo ładnie opracowanym terenie. Tutaj wszystko jest perfekcyjnie skomponowane. Pola przechodzą w lasy, drogom towarzyszą rowy, kaniony wyglądają jak kaniony, zaś wszystko pokrywa siatka mniejszych i większych rzek. Jednak najbardziej urzekające jest zobrazowanie wysokości. Pole walki praktycznie w żadnym miejscu nie jest płaskie. Nawet pola, po których w czasie pokoju spokojnie jeżdżą traktory, lekko wznoszą się bądź opadają.

Najfajniejsze z tego wszystkiego są góry i wzgórza, tworzące sieć dolinek, przełęczy i kanionów. Dla pilota śmigłowca jest to niemal raj. Jeśli tylko nauczysz się nisko latać, będziesz praktycznie niezniszczalny. Ukształtowanie terenu zawsze było największym sprzymierzeńcem pilotów śmigłowców, zaś w tej grze teren opracowano niemal perfekcyjnie. Tak więc bądź rozważny i się nie unoś. Im niżej, tym bezpieczniej.

Sedno tej gry nazywa się VOXEL SPACE 2 (R). Jak ten system działa w rzeczywistości? Trzeba przyznać, że niezwykle sprawnie. Przede wszystkim szybkość animacji. Jak na takie atrakcje wizualne fakt, że na P133 gra nie zachowuje się jak ślimak, jest dużym sukcesem. Perspektywa działa bardzo poprawnie, co można zauważyć patrząc na ziemię podczas wznoszeń połączonych z przyspieszaniem. Bardzo fajnym smaczkiem jest to, że gdy przyglebisz, kamera pokazuje twojego podniebnego rumaka rozwalonego dokładnie w miejscu, gdzie skusiłeś. Jak się

PRODUKCJA ..... NovaLogic

DYSTRYBUCJA ..... IPS Computer Group

CENA ..... 145 zł

UWAGA!.. ..... niezły

8

# COMANCHE 3

KAYTECK

**STATYSTYKA KOMPUTEROWYCH WZLOTÓW RAH-66 PREZENTUJE SIĘ NADER IMPONUJĄCO: NA TRZY STARTY DWA SUKCESY. A WYDAWAŁO SIĘ, ŻE FIRMA NOVALOGIC NICZYM JUŻ NIE ZASKOCZY...**

przyjrzysz, to nawet zobaczysz wiszącą bezwładnie głowę pilota.

Jeśli chodzi o wpadki czy minusy, to jest ich niewiele. Po pierwsze, jeśli włączysz sobie obraz pracujących łopat, to musisz przygotować się na różne niespodzianki - kiedy zaczniesz się cofać może się zdarzyć, że łopaty zaczną pracować na wysokości środka kokpitu! Poza tym, nie wiedzieć czemu, wszystkie chorągiewki i proporce powiewają w zupełnie innym kierunku niż wieje wiatr. Zaś ze szczegółów: niektóre pojazdy opancerzone, które tak naprawdę nie mają na pokładzie praktycznie żadnej amunicji, giną po trafieniu rakietą niekierowaną w wielkiej kuli ognia; często czołgi zaczynają wjeżdżać pod strome góry, przy czym ich prędkość ani troszeczkę nie zmienia się, mimo że przed chwilą jechały po ubitej drodze. No i to co już mówiłem: zbyt łatwo wszystko w tej grze zniszczyć. Powyższe uwagi są tylko czepianiem się maniaka - generalnie VOXEL SPACE 2 (R) jest systemem bardzo dobrze opracowanym.

## I ODLOT

COMANCHE 3 to gra bardzo dobra. Śmiało można twierdzić, że jest to najfajniejsza lotnicza strzelanina. Gra pracuje niezwykle szybko i sprawnie, oferując nowatorski system generowania grafiki. Całość przemyślana jest bardzo starannie, co w efekcie daje naprawdę wiele godzin świetnej rozrywki. Ostrzegam, że symulator jest wciągający niczym odkurzacz...

### VOXEL SPACE 2 (R)

**Pod tą nieco kosmiczną nazwą kryje się opracowany przez NovaLogic system generowania obrazu terenu. Aktualnie jest to najefektowniejszy sposób modelowania pola walki, jaki działa na komputerach PC. Cały system to sporo bardzo dobrze napisanego kodu opartego na realistycznych obrazach o jakości fotograficznej, animowanych teksturach i przygotowanych wcześniej renderingach. Wiele rozwiązań wykorzystanych w tym systemie zbliżonych jest do rozwiązań zastosowanych w prawdziwych symulatorach. Plusy VOXEL SPACE 2 (R) to przede wszystkim niezwykle widowiskowe i realistyczne pole walki oraz bardzo sprawna praca, pozwalająca na wyświetlanie i przemieszczanie wielu różnych elementów graficznych. Minus, wynikający z niewielkich możliwości domowych komputerów, to ograniczona przestrzeń działania i brak odwzorowań prawdziwego terenu.**

# LAST EXPRESS

BAMSE

**W CZASIE RZECZYWISTYM ROZGRYWANE SĄ STRATEGICZNE BOJE, NA BIEŻĄCO GENEROWANA JEST TRÓJWYMIAROWA GRAFIKA W STRZELANINACH 3D. DO TEJ PORY CIĘŻKO BYŁO OKREŚLENIE REAL-TIME ODNIEŚĆ DO GIER PRZYGODOWYCH. OSTATNI EKSPRES NADROBIŁ TO OPÓŹNIENIE.**

Akcja LAST EXPRESS rozgrywa się w czasie rzeczywistym: nawet gdy stoimy bez ruchu w jednym miejscu, to wypadki toczą się same wokół nas. Intuicja gracza liczy się bardziej niż chłodne analizowanie rozwoju sytuacji — czasami można coś przeoczyć, ale zagadki rozwiązuje się bez zgrzytania zębami, nie ma więc przestojów, które tak irytowały w tradycyjnych przygodówkach. Jeśli już coś zepsuliśmy, to zginiemy — ale będziemy mogli cofnąć się, by błąd naprawić, a wokół nas nieustannie będzie się coś działo. Ponieważ czas nieubłaganie biegnie do przodu, autorzy postanowili usunąć problem „używania wszystkiego na wszystkim" — kiedy możemy gdzieś użyć jakiegoś przedmiotu, kursor od razu zmienia się w odpowiednią ikonę. Takie ułatwienie może zmartwić starych wyjadaczy, ale bez niego trudno byłoby zdążyć wykonać najważniejsze czynności i zatracone zostałoby to, co w tej grze najważniejsze — dynamika.

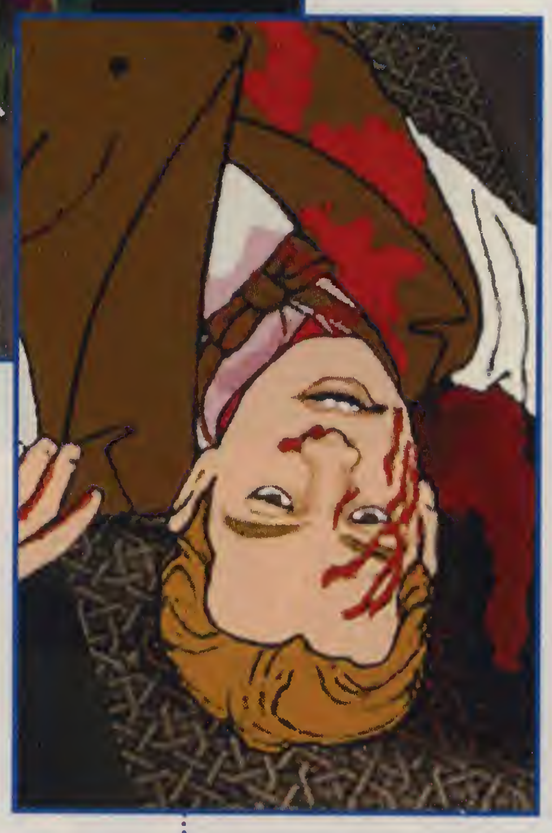
Wszystko dzieje się bardzo szybko, akcja toczy się naprzód w zawrotnym tempie. Stopniowo poznajemy całą intrygę i z wypiekami na twarzy patrzymy w monitor, oczekując kolejnych niespodzianek. Zagadki typowo „przygodowe" przeplatane są fragmentami zręcznościowymi, np. walką na pięści. Gra wciąga, trudno oderwać się od komputera.

Wcielamy się w postać Roberta Catha, który został zaproszony przez przyjaciela na spotkanie w Orient Ekspresie. Robert wskakuje do pociągu i po chwili znajduje swojego kumpla — martwego. Pragnąc rozwikłać zagadkę śmierci przyjaciela, podszywa się pod niego i rozpoczyna dochodzenie. Zawiera nowe znajomości, zwiedza wszystkie zakamarki słynnego pociągu, wplątuje się w aferę polityczną, a wszystko to wieńczy pasjonujący finał.

Majstersztykiem jest akcja z koszmarem sennym. Budzimy się w nocy, i niby wszystko jest w porządku, tylko te złowrogie dźwięki zwiastują coś dziwnego. Po chwili okazuje się, że dokąd byśmy nie poszli, i tak zawsze staniemy przed drzwiami własnego przedziału. Wchodzimy do środka, a tu gość zabity poprzedniego dnia leżąc na pryczy wyciąga sobie z ust jakąś perłę. Po chwili okazuje się, że to tylko sen.

Mimo olbrzymiej ilości różnych zdarzeń, trudno dopatrzyć się jakichś nonsensów, których w innych grach jest przecież pełno. Wszystkie poszlaki, pozornie nie związane ze sobą, po pewnym czasie łączą się, tworząc fascynującą intrygę, w której, prócz wątków zaczerpniętych bezpośrednio z kina akcji, jest również miejsce na miłość.

Orient Ekspres oczywiście został dokładnie odtworzony i to w trybie High Color! Każdy przedział wygląda inaczej, wszystkie lokacje zostały bardzo ładnie dopracowane. Nie ma ich niestety zbyt wie-



le, ale w grze dzieje się tak dużo, że ciężko znaleźć wolną chwilę na to, by wpaść w klaustrofobię. Największe zastrzeżenia może budzić animacja — klatek jest niewiele i zmieniają się one z częstotliwością mniej więcej jedna na sekundę. Oczywiście jest to efekt zamierzony, nie mamy tu do czynienia z jakimiś kosmicznymi wymaganiami sprzętowymi, ale rozwiązanie to jest trochę niedzisiejsze.

(Powyższe dwa zdania napisałem z pozycji chłodnego profesjonalizmu, a mnie osobiście taka archaiczna animacja przypadła do gustu, gdyż dziwnie pasuje do epoki, w której rozgrywa się akcja).

Animacja postaci, mimo że (z racji tych niewielu klatek) niezbyt porywająca, została przygotowana bardzo pieczołowicie. Zatrudniono aktorów, których ruchy przeniesiono na monitory techniką rotoskopową. Kiedy pierwszy raz ujrzałem, jak w korytarzu przechodzi obok mnie inny pasażer, jak odwraca się do mnie bokiem, aby się przecisnąć, padłem na kolana i oddałem pokłon całemu zespołowi przygotowującemu LAST EXPRESS z Jordanem Mechnerem — twórcą MYSTA i serii PRINCE OF PERSIA — na czele.

Atmosferę potęguje doskonała muzyka, zmieniająca się w zależności od sytuacji. Jakość digitalizowanej mowy jest bardzo wysoka, bodaj po raz pierwszy bohaterowie posługują się kilkoma językami. Do wszystkich kwestii wyświetlane jest tłumaczenie na angielski. Niestety, jeśli postać mówi w tym właśnie narzeczu — a dzieje się tak przez większą część gry — nie widać ani literki. A to mi się wcale nie podoba.

Wszyscy spodziewali się jedynie dobrej, bądź bardzo dobrej gry, a okazało się, że LAST EXPRESS wytyczył zupełnie nowy kierunek w dziedzinie przygodówek. Jordan Mechner, mimo że daje o sobie znać nieczęsto, ma już swoje stałe miejsce w pierwszym szeregu najwspanialszych twórców gier komputerowych. Ostatniego Ekspresu jeszcze długo nic nie dogoni.

*Nazwa **Orient Ekspres** chyba każdemu obiła się o uszy. Wiele korporacji kolejowych używa tego określenia, aby przyciągnąć klientelę, ale prawdziwy **Orient Ekspres** był tylko jeden. Zbudował go belgijski inżynier **Georges Nagelmackers**, oczarowany luksusowymi kolejami amerykańskimi. Jego pociąg słynął nie tylko z wygód, dekoracji i przepychu, ale także z tego, że zawsze punktualnie przyjeżdżał na miejsce przeznaczenia.*

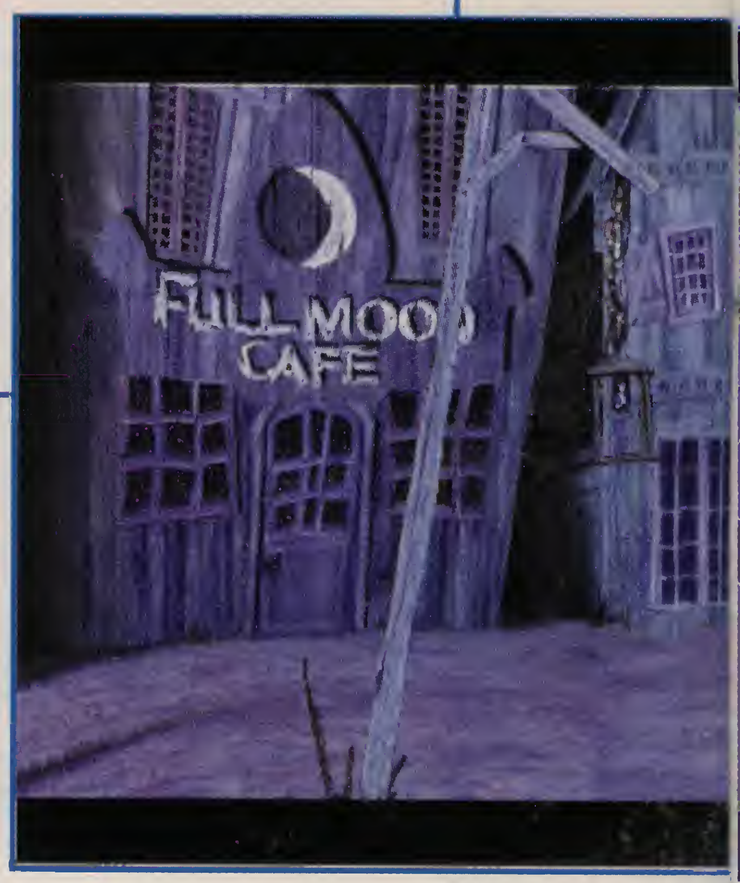
*W swoją pierwszą podróż **Orient Ekspres** wyruszył **4 października 1883 roku**, z Paryża do Istambułu. I tak już zostało — kursował jedynie po tej trasie. Największą popularność pociąg osiągnął w dwudziestoleciu międzywojennym. Wtedy to ludzie bogaci stawiali sobie za punkt honoru przejażdżkę **Orient Ekspresem**. Ostatnia podróż miała miejsce w roku **1977**.*

# goosebumps

TOMASZ PRZYJEMSKI

## ESCAPE FROM HORRORLAND

GDY DZIECIAK NIE CHCE SIĘ UCZYĆ JĘZYKA ANGIELSKIEGO, NALEŻY MU SPRAWIĆ „GĘSIĄ SKÓRKĘ".




„Goosebumps", czyli gęsia skórka, to tytuł niezwykle popularnej w Ameryce serii książek dla dzieci pióra Roberta L. Stine'a. (O autorze, który na listy swoich młodych czytelników odpowiada czasami na łamach Internetu, poczytać można sobie w Odlotach.) Nasza zajmująca dwa kompakty gra jest kontynuacją najpopularniejszego dzieła R. L. Stine'a – książki z serii „Goosebumps", zatytułowanej ONE DAY AT HORRORLAND.

Wspólną tematykę opowieści R. L. Stine'a stanowią straszydła, wilkołaki, wam-

piry, mumie, słowem – groza i makabra. Dzieci jednak nie tylko to nie odstrasza, ale wręcz przyciąga i choć się boją, to jednak radośnie wertują przerażające stronice lub też oglądają firmowany przez Stine'a program telewizyjny.

Akcja gry zaczyna się w rok po wydarzeniach z ONE DAY AT HORRORLAND. Trójka sympatycznych dzieciaków: Lizzy, Luke i Clay oraz ich rodzice ponownie dostają się do Krainy Koszmarów.

Przesympatyczna impulsywna nastolatka Lizzy potrzebuje naszej pomocy. Jak relacjonuje, jej dom zwariował i przejawia wszelkie oznaki nawiedzenia: meble przesuwają się, drzwi kłapią, światła mrugają; na domiar złego znikli rodzice i obaj bracia. Kiedy zziajani dobiegamy za posługującą się rowerem dziewczynką pod okazałą chałupę, ta rozbłysnąwszy wsysa do środka płowowłosą dziewczynką wraz z rowerem. Za chwilę podzielamy jej los.

Przeleciawszy przez coś błękitnego, znajdujemy się w dziwnym i ponurym miejscu o typowo gotyckiej oprawie. Jest to Wioska Wilkołaka. Przyjdzie nam zwiedzić jeszcze parę miejsc o podobnie zachęcająco brzmiących nazwach: Dolinę Zaginionych Królów czy też Zamek Draculi.

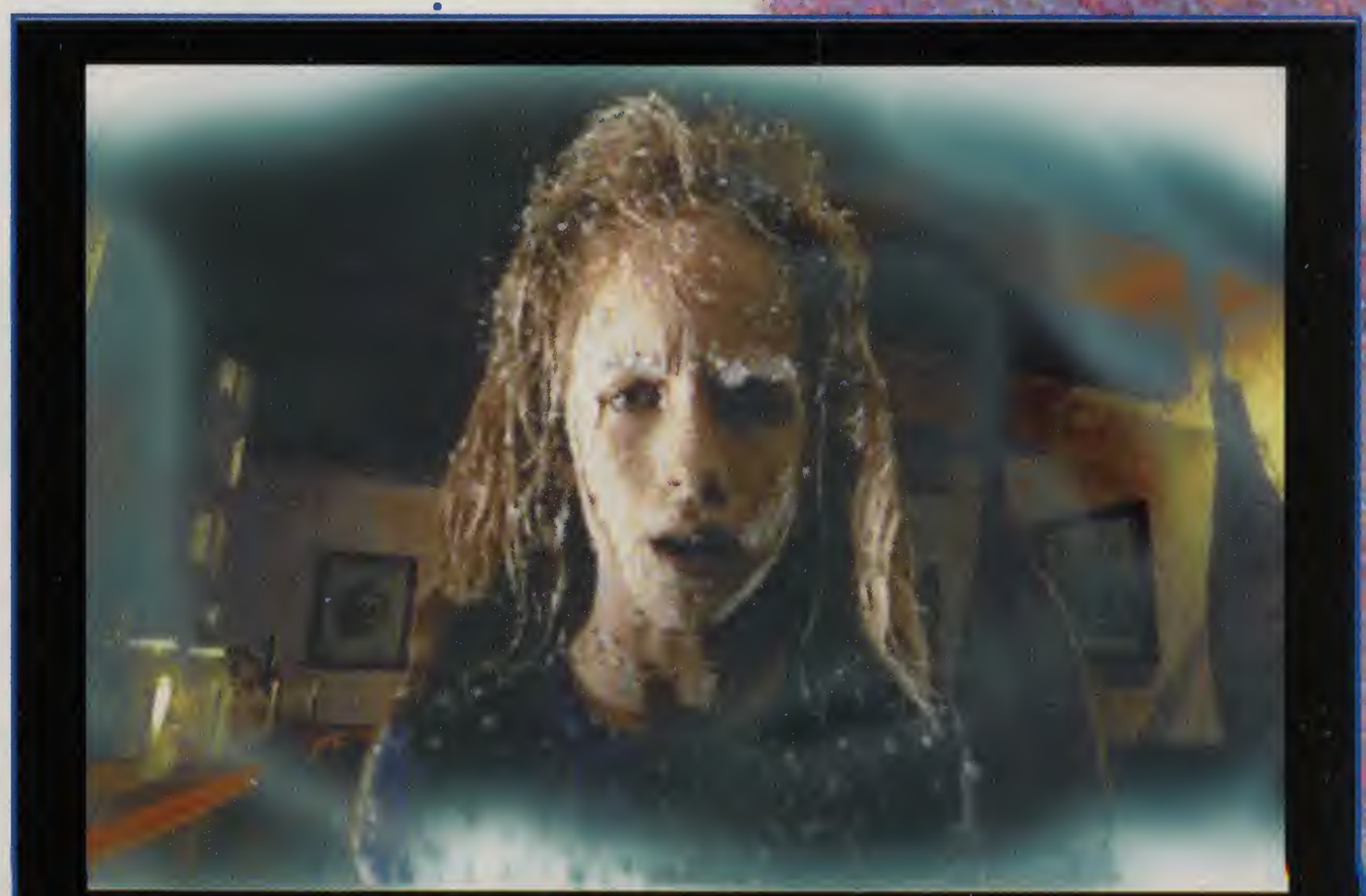
Świat GOOSEBUMPS obserwujemy z perspektywy znajomego/znajomej Lizzy (do którego/której ta zwraca się YOU). Na tle renderowanych lokacji oglądamy poruszających się aktorów-ludzi, najróżniejsze, wspaniale prezentujące się potwory-aktorów oraz potwory zwykłe (świetny materiał video, świetna charakteryzacja i super animacja oraz grafika).

Podróże pomiędzy planami czasami będą animowane. Stojąc gdzieś, będziemy mieli zawsze możliwość obrotu o 360 stopni, choć niestety w czasie takiego manewru nieco zachwieje się perspektywa.

Jak na horror przystało, często znienacka będzie hałaśliwie pojawiać się coś przeraźliwego. Wstyd się przyznać, co chwilę podskakiwałem na krześle.

Sama gra jest bardzo prosta, polega na rozwiązaniu paru nieskomplikowanych łamigłówek, mamy klasyczny inwentarz i kombinujemy parę przedmiotów. Na przykład taka zagadka: w jednym pomieszczeniu podnosimy szczotkę i w gilotynie odcinamy jej łeb, bierzemy kijek i tym kijkiem podważamy gablotkę, wyciągając z niej dwie pary okularów, które nakładamy za chwilę kamiennym wampirom o laserowych spojrzeniach i bezpiecznie zabieramy tajemniczy amulet.

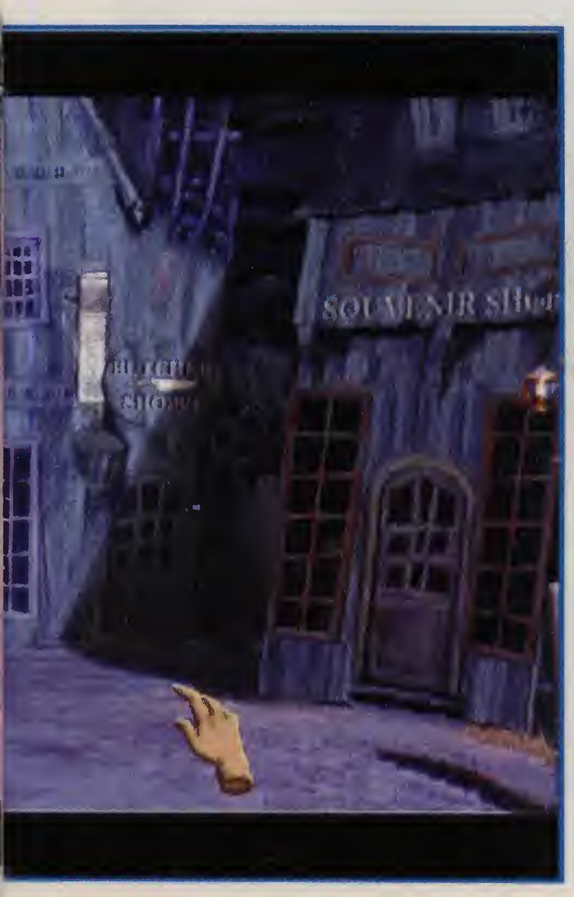
Poza elementem przygodowym jest w ESCAPE FROM THE HORRORLAND zabawa zręcznościowa, polegająca na zbieraniu monet w trójwymiarowym lochu. Monet do zebrania jest 777, kto lubi niech się bawi. Za każdą monetę można wysłuchać interesującej podpowiedzi u Ściany Zagadek.

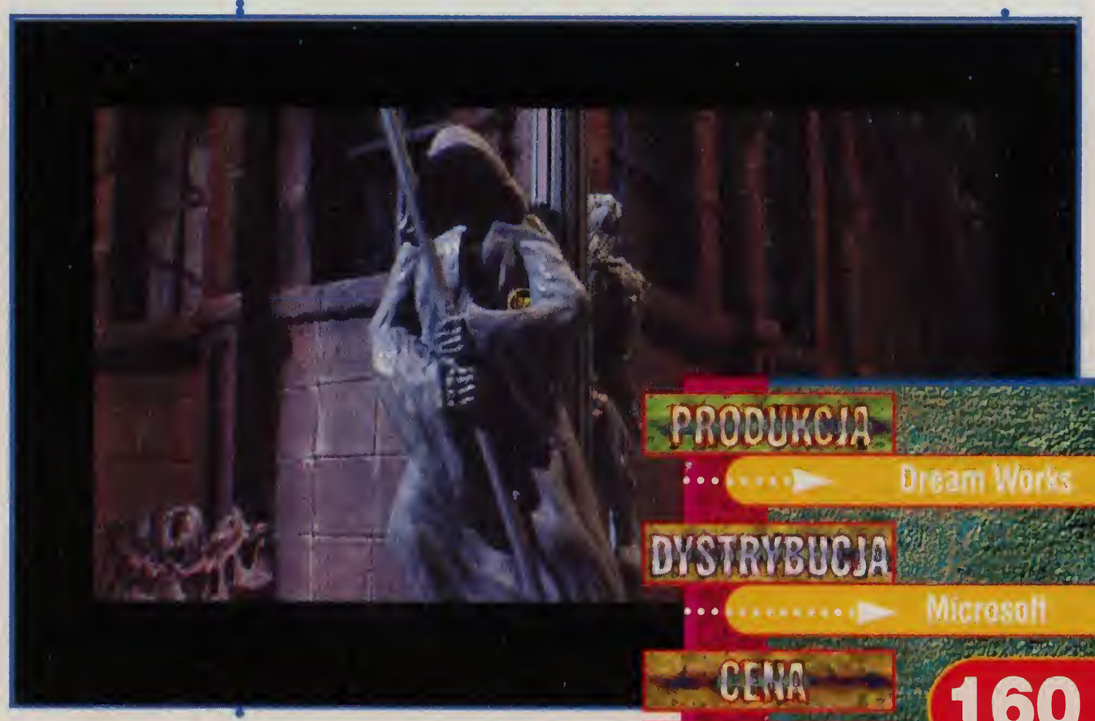


Wśród atrakcji Horrorlandu będą też wymagające refleksu ucieczki i pogonie, zagadki logiczne oraz wiele różnych nie związanych ściśle z akcją umilaczy, jak na przykład przerażająca dama na ekranie mapy krainy.

Aby zwycięstwo było pełne, przyjemnie będzie amerykańskiemu dziecku zebrać zestawik poukrywanych w grze „trading cards". Ano właśnie - amerykańskiemu. Aby mieć należytą zabawę z gry trzeba wykazać się dobrą znajomością mowy Amerykanów.

Tak. Fajnie jest rozumieć.



PRODUKCJA: Dream Works

DYSTRYBUCJA: Microsoft

CENA: 160 zł

UWAGA!...: może się okazać hermetyczna dla polskiego gracza

6

GRA

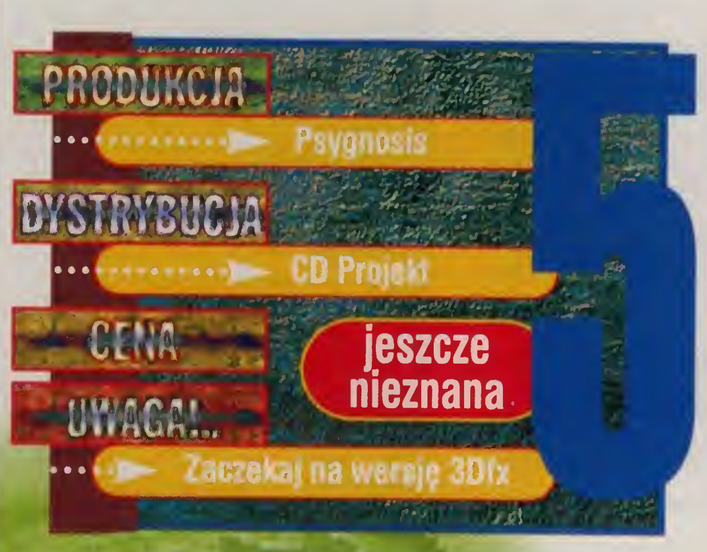
# MONSTER TRUCKS

**Olbrzymie koła, potężne zawieszenie i maleńka kabinka. Tak, już wiemy o czym mowa. To ukochane przez Amerykanów monster trucks. Tym razem w nowej grze pod niesamowitym (he, he) tytułem: MONSTER TRUCKS.**

Przed nami wyścigi coraz popularniejszych monster trucków. Prawdę powiedziawszy, nie bardzo rozumiem czemu PSYGNOSIS zdecydowała się wydać tę grę na PC pod takim właśnie tytułem. Niespecjalnie to oryginalne i za bardzo kojarzy się z grą MICROSOFTU o nieco tylko dłuższej nazwie.

Tym razem ścigać się będziemy po mniej lub bardziej górzystym terenie. Wertepy są tu obowiązkowe, bo jak inaczej wykonywać widowiskowe skoki? Tu niestety przyjemność ta ograniczona jest trwałością naszego wozu, każdy większy wyskok — i pasek obrazujący parametr wytrzymałości kurczy się niepokojąco. Jeździć będziemy w kółko po z grubsza wytyczonej trasie, lub wybierając ją według własnego upodobania, byle tylko zaliczyć wszystkie punkty kontrolne. A gdy znużą nas wyścigi, możemy odsapnąć zabawiając się w starą amerykańską grę kto-swoim-truckiem-zmiażdży-więcej-samochodów.

Akcję obserwujemy widząc cały samochód, nie z kabiny kierowcy. A jeśli już mowa o sprzęcie, to jest w czym wybierać. Oprócz kilku typowych nadwozi, autorzy umieścili na monstrualnym zawieszeniu poczciwego garbusa, Volksvagena busa, filigranowe sportowe autko i ciężki wóz armii




## Hammer

amerykańskiej. Samo sterowanie monster truckiem wcale nie jest takie łatwe. Auto reaguje w miarę szybko i gwałtownie, więc klawisze należy wciskać z umiarem i na początku przy wyborze samochodu kierować się głównie jego trwałością. Aby pokonać wszystkie trasy, potrzebna będzie odrobina praktyki, niemniej jednak przydałoby się przynajmniej kilka tras więcej. A jeżdżenie po dachach, choć szalenie przyjemne, trwa o wiele za krótko. Ten element w ogóle powinien być bardziej rozbudowany.

Na płytce dostajemy wyglądające identycznie wersje pod Windows 95 i DOS-a. Grę można uruchomić w niskiej lub wysokiej rozdzielczości. Niska wygląda zaskakująco ładnie, natomiast w wysokiej wychodzi na wierzch brak czegoś co trudno zdefiniować — klimatu? Jak na razie gra prezentuje się tylko trochę lepiej niż przeciętnie i, prawdę powiedziawszy, MONSTER TRUCK MADNESS odrobinę bardziej przypadły mi do gustu. Być może należało skoncentrować wysiłki na ożywieniu tras i wprowadzić więcej detali.

Na koniec mały eksperyment. Uruchomcie wersję DOS-ową w niskiej rozdzielczości z wyłączoną muzyką. I co? Teraz to dopiero jest wariacka jazda na całego. Dopiero przy takiej szybkości gra zaczyna

nabierać rumieńców, a brak szczegółów staje się niezauważalny. Dlatego proponuję poczekać, aż ukaże się zapowiadany już patch na 3D Monstera. Wówczas MT powinny czadersko biegać w hi-resie, zaś rozmyte tekstury zdecydowanie poprawią wygląd całości. Obiecuję, że na naszym Reset CD znajdziecie patch wraz z krótką recenzją tak poprawionej wersji. Po co recenzja? Być może gra zmieni się nie do poznania.

# TEST DRIVE OFF ROAD

KAYTECK

PRODUKCJA: Elite
DYSTRYBUCJA: Mirage
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA!: Jedziesz, gdzie chcesz!
6

PRAWDZIWE SAMOCHODY TERENOWE TO POTĘŻNE MASZYNY, KTÓRE POKONUJĄ NAJTRUDNIEJSZE PRZESZKODY. JAZDA TAKIM POJAZDEM TO COŚ W RODZAJU SIEDZENIA W STALOWYM PUDEŁKU MIOTANYM PRZEZ TURBULENCJE.

Jeśli kiedyś marzyłeś o szaleńczej jeździe w terenie to... musisz kupić sobie UAZ-a, albo GAZ-a i pojechać do lasu. Jeśli jednak wystarczy Ci komputerowa namiastka, to gra TEST DRIVE OFF ROAD powinna Cię zadowolić. Do dyspozycji masz cztery pojazdy opisane obok. Są to samochody terenowe przez duże T. Oczywiście wszystkie produkowane są też w luksusowych wersjach dla snobistycznych biznesmenów, jednak Ty masz te właściwe modele. Takie wózki pozwalają Ci jeździć tam, gdzie chcesz, a nie tam gdzie wymyślili sobie drogowcy.

Oprawa graficzna jest dość przyjemna. Podczas rajdów oko cieszą różne efekty — a to światła się stłuką, a to szyba wyleci. Drobne usterki zdarzają się często, jednak auta są zupełnie nie do zdarcia. Nawet jak zaliczysz dachowanie, to za chwilę Twój potwór zostanie postawiony na trasie. Widać, jak monstrualne koła ładnie się skręcają, zaś opony tworzą fontanny piachu, wody albo śniegu. Trasy nie są oszałamiające, ale za to jest ich wiele. Raz zasuwasz po pustyni, by za chwilę zalewała Cię woda, potem jeszcze bagno, no i może śnieg, jak komuś mało przygód. Niestety problematyczna jest prędkość pracy programu. Jeśli chcesz, by gra ładnie wyglądała, musisz grać w trybie SVGA; jednak jeśli chcesz naprawdę grać, to lepiej od razu przejdź do starej, dobrej VGA. Wtedy animacja będzie bez zarzutu, a i ogólna frajda wiele zyska.

Jeździ się dosyć dziwnie. Najkrócej mówiąc, podczas wyścigu niezwykle łatwo jest dogonić przeciwników i bardzo trudno jest ich wyprzedzić. Wszelkie próby minięcia kończą się na ogół stłuczkami, wywaleniem z toru, a nader często dachowaniem. Skorzystaj więc z właściwości swojego pupilka i spróbuj minąć rywali poboczem. Możesz nawet skracać tor jadąc przez las, pola, czy pustynię. Pamiętaj jednak, że na trasie rozmieszczone są punkty, w których musisz się zameldować, by zaliczyć okrążenie.

Generalnie gra sprawia wrażenie dosyć prostej, jednak mnogość tras i różne rodzaje turniejów powodują, że wymiatać można dość długo i namiętnie. Miłośnicy mocnych wrażeń spod znaku CAMEL TROPHY powinni nieco się wyżyć. Trzeba jednak pamiętać, że wyścigi mają charakter mocno zręcznościowy — nie licz więc na specjalnie realistyczne wrażenia. Zadaniem TEST DRIVE OFF ROAD jest dostarczenie fajnej, nieskomplikowanej rozrywki i akurat z tego gra wywiązuje się dość sprawnie.

*W porównaniu do pozostałych aut, Wrangler jest nieduży. Nieźle przyspiesza, co ułatwia wyprzedzanie na prostych odcinkach. Niestety, równie sprawnie i często się wywraca.*

*Marka pojazdu doskonała, niestety w tej grze auto zachowuje się niezadowalająco: wywraca się i słabo przyspiesza. Jedyne, czym może się pochwalić, to dosyć duża prędkości maksymalna - ale gdzie jest miejsce, by ją rozwinąć?*

*Bliski krewny amerykańskich pojazdów wojskowych i zarazem ulubiony środek transportu czarnych raperów. Niezwykle wytrzymały i diabelnie stabilny. W tej grze to moje ulubione cacko.*

*Istny potwór na kółkach. Jego silnik ma bardzo charakterystyczny dźwięk, zaś właściwości jezdne są więcej niż zadowalające. Bardzo dobrze wytrzymuje wszelkie podjazdy.*

# EXTREME ASSAULT

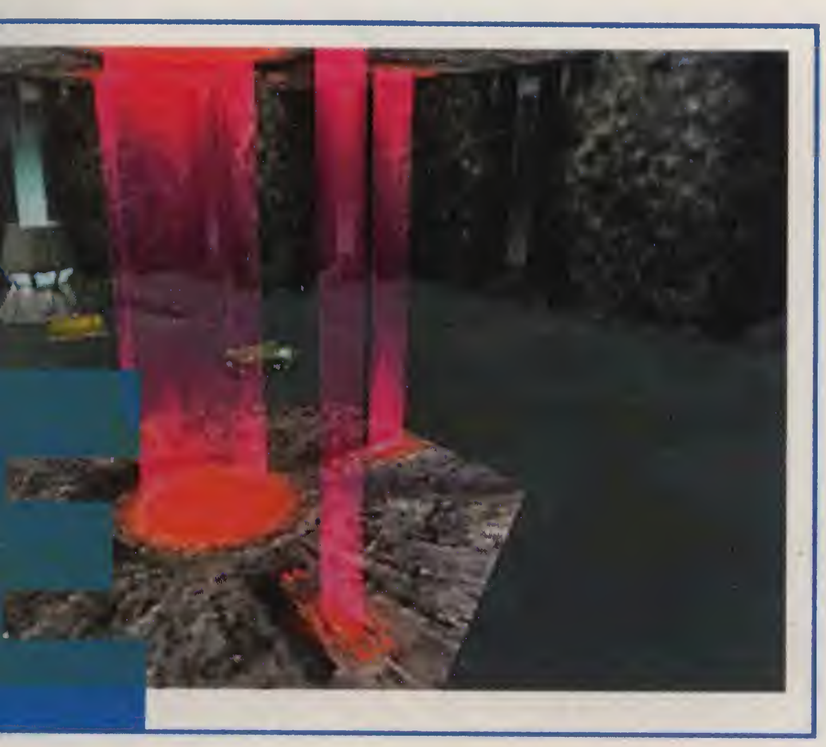
## MAMUT

**BATTLE ISLE I SETTLERS PRZYNIOSŁY NIEMIECKIEJ FIRMIE BLUE BYTE REPUTACJĘ PRODUCENTA GIER STRATEGICZNYCH. KIEDY WYPUŚCILI „PODWODNĄ HANDLÓWKĘ" ARCHIMEDIAN DYNASTY, UZNANO TO ZA WYJĄTEK. A TO BYŁ DOPIERO POCZĄTEK - SUKCESÓW.**

Trójwymiarowa strzelanina EXTREME ASSAULT, wykorzystująca engine ARCHIMEDIAN DYNASTY, pozwala na pilotowanie (tak nowoczesnego, że pozostającego nadal w fazie testów) helikoptera bojowego AH-23 Sioux oraz kierowanie wielkim czołgiem T1. Kierowanie maszynami nie nastręcza wielu trudności — klawiszy obsługujących grę nie jest dużo, a większości operacji gracz uczy się już w pierwszej misji.

Akcji gry nie poprzedza efektowne intro ani inna forma wprowadzenia. O fabule gracz dowiaduje się w trakcie przeprowadzanych przez niego akcji. Pierwsze zadania są bardzo proste — zniszczyć atakujące małe lotnisko helikoptery, zatrzymać konwój ciężarówek... Początek wydaje się być jedynie pakietem nie związanych ze sobą misji. Dopiero gdy na placu boju pojawiają się osobliwe budowle (jak chociażby, przypominające stadion, więzienie) oraz nieziemskie jednostki bojowe, coś zaczyna być nie tak. W dodatku zebrani z placu boju zarówno cywile, jak i wojskowi, przebąkują coś na temat planujących inwazję Obcych. Wraz z rozwojem wypadków sytuacja staje się bardziej klarowna. Kosmici planują pozbawić Ziemię ochronnej warstwy atmosfery, aby w sposób szybki i bezbolesny zająć Niebieską Planetę. Trop prowadzi w głąb globu, poprzez plątaninę wąskich, zatęchłych korytarzy...

Grę podzielono na sześć kampanii. Wspaniałego klimatu totalnej Strefy Wojny nie mącą ani przez chwilę powroty do bazy, wskazówki przełożonych, czy nudne, przydługie odprawy. Kolejne instrukcje przekazywane są graczowi podczas lotu, w krótkich chwilach spokoju. Ich teksty są bardzo lakoniczne, w dodatku każdy cel pokazywany jest na jednym z pokładowych monitorów, toteż nawet nie znający języka angielskiego nie powin-



ni mieć większych kłopotów ze zrozumieniem treści rozkazów.

Jak wspomniałem, EXTREME ASSAULT pozwala na kierowanie czołgiem oraz helikopterem. Obie maszyny mają swoje plusy i minusy — czołg, na przykład, jest mocny, ale jego prędkość i zwrotność pozostawiają nieco do życzenia. Możliwość kierowania potężnym T1 objawia się dopiero w czwartej kampanii, gdzie na spenetrowanie czekają ruiny azteckich miast i świątyń. Poszczególne poziomy są bardzo zróżnicowane i efektowne — walka toczy się w prześlicznych, górskich dolinach, nad malowniczym morzem, w tchnącej życiem dżungli, ale także i w miastach-molochach, na terenie wspaniale zaprojektowanej„industrialnej" fabryki (prawie widać blachę falistą na dachach i czuć siarę z kominów!!!) oraz we wnętrzu góry i wulkanu.

Wrogowie są po prostu świetni. Ich cudowna, maskująca kolorystyka powoduje, że serce zaczyna bić szybciej. Każda strefa wojenna obfituje w przeróżne gatunki jednostek bojowych. Najczęściej spotyka się szybkie i zwrotne helikoptery. Ich rozwinięciem wydają się być namolnie ostrzeliwujące Siouxa powietrzne ślizgacze. Do rozwałki czekają też wozy transmisyjne (zupełnie bezbronne — he, he, he), ruchome wyrzutnie rakiet, czołgi oraz wszelkiej maści maszyny wojenne Obcych. Do walki staną także przeróżni Bossowie, jak chociażby wielki, obrzydliwy Mech albo przerobiony przez Szarych Skurczybyków niszczyciel morski U.S.S CENSOR.

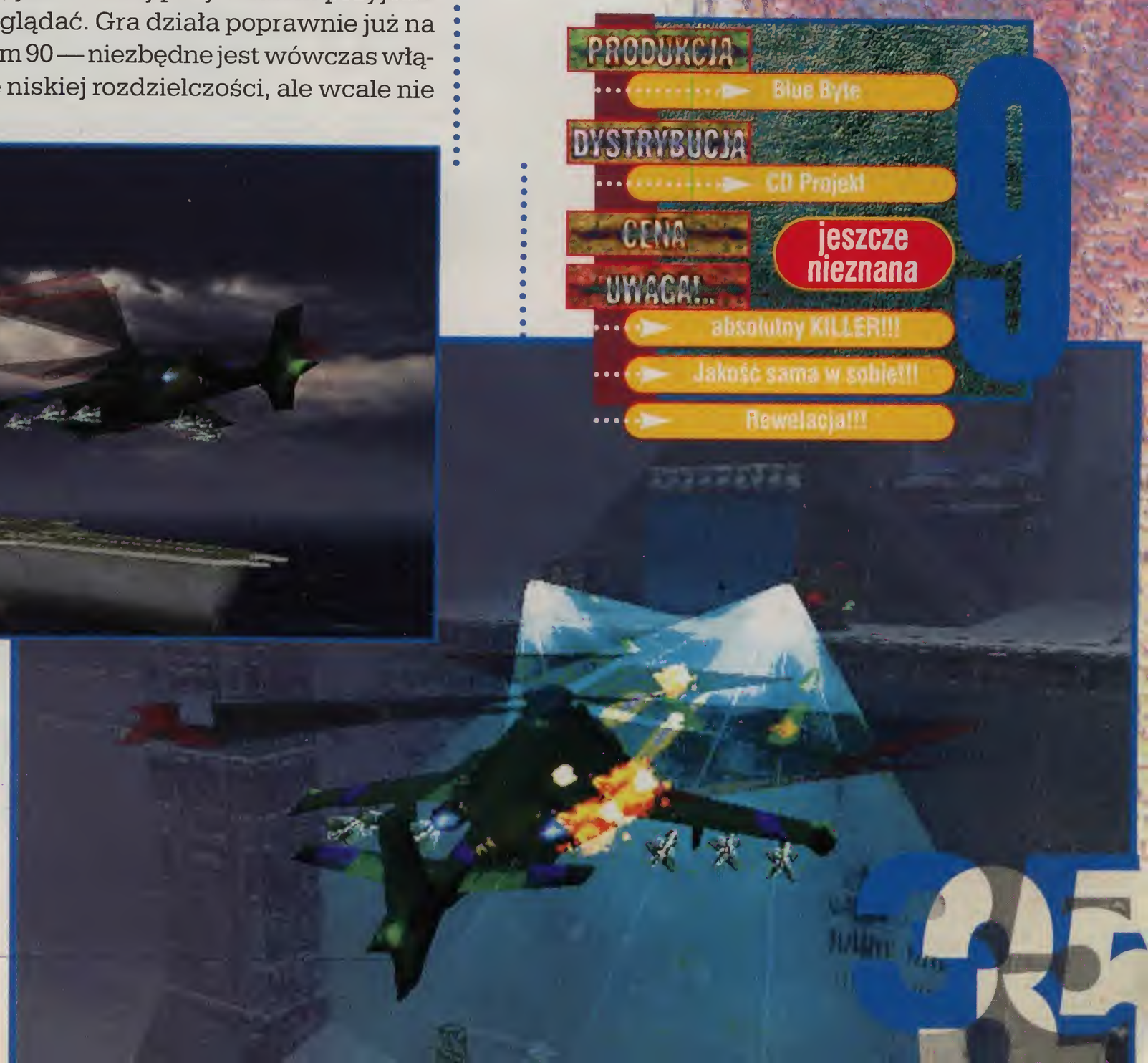
Zarówno AH-23 jak i T1 dysponują prawdziwymi arsenałami oręża potrzebnego do roztarcia kosmitów na miazgę. Bronie są początkowo bardzo słabe i należy je ulepszać, zbierając dodatkowe zabawki. Przywłaszczając sobie sprzęt pozostawiony przez poległych wrogów, zdobywamy niezbędną do efektywnego wciskania FIRE amunicję (im jest jej więcej, tym wydajniej strzela broń) oraz zasobniki z energią.

Autorzy zastosowali w grze system zabezpieczenia przed lamerami (vide INTERSTATE '76). Wszystkie sześć kampanii ukończyć można jedynie na poziomach trudności: Wysokim i Ekstremalnym. W przeciwnym razie, po dwóch albo czterech misjach pojawi się stosowny komunikat. Wiadomo — Extreme Killers Only!

Gierka pozwala także na jatkę po sieci lokalnej. Cztery areny DeathMatch są dopracowane i bardzo, ale to bardzo efektowne. Plansza w mieście zmusza do walki defensywnej, krycia się pomiędzy budynkami, aby z ukrycia zmienić sprzęt przeciwnika w płonącą stertę złomu, natomiast arena w krainie pokrytej wzniesieniami i ruinami skłania do bezpardonowej rzezi. Można sterować zarówno Siouxem jak i T1, jeszcze bardziej uatrakcyjnia to zabawę. Użytek należy robić też z bonusów (jak chociażby odpowiednik słynnego Quad Damage z QUAKE), które niedostępne są w grze przeznaczonej dla samotnego wojownika.

Strona techniczna EXTREME ASSAULT powala na kolana. Posiadaczy procesorów MMX zachwyci z pewnością fakt, że EXTREME ASSAULT obsługuje także i tę„zabawkę". Z jakim efektem? To trzeba zobaczyć... Kod gry przebija większość rzeczy, jakie do tej pory miałem przyjemność oglądać. Gra działa poprawnie już na Pentium 90 — niezbędne jest wówczas włączenie niskiej rozdzielczości, ale wcale nie zmniejsza to radości! Przejrzysta, „user friendly" konfiguracja pozwala na szybkie przygotowanie gry do optymalnego działania na sprzęcie użytkownika. Co tu dużo mówić: grafika wymiata — wystarczy spojrzeć na screeny! Te efekty świetlne!!! EXTREME ASSAULT to pierwsza gra o tak niewiarygodnym obrazie, nie wykorzystująca akceleratora 3D! Wprawdzie krążą plotki o rychłym pojawieniu się patcha, pozwalającego na obsługę przez XA słynnego Monstera 3D, ale nie wydaje się być to konieczne. Łeb w łeb z grafiką idzie warstwa dźwiękowa EXTREME ASSAULT. Lecące w trakcie gry kawałki doskonale budują „żołnierski" nastrój produktu, natomiast efekty dźwiękowe totalnie kopią po łopatkach. Huk eksplozji, terkot karabinów i ryk silników motywują do jeszcze większego wysiłku w obronie Ziemi przed najeźdźcą. Świetnie prezentuje się także głos bezpośredniego przełożonego, podającego wszystkie komunikaty. To Trep, który w Wietnamie mówił rzeczy typu: „Nasi chłopcy polegli dziś na zboczu tej góry. Trzeba ich pomścić, synu!".

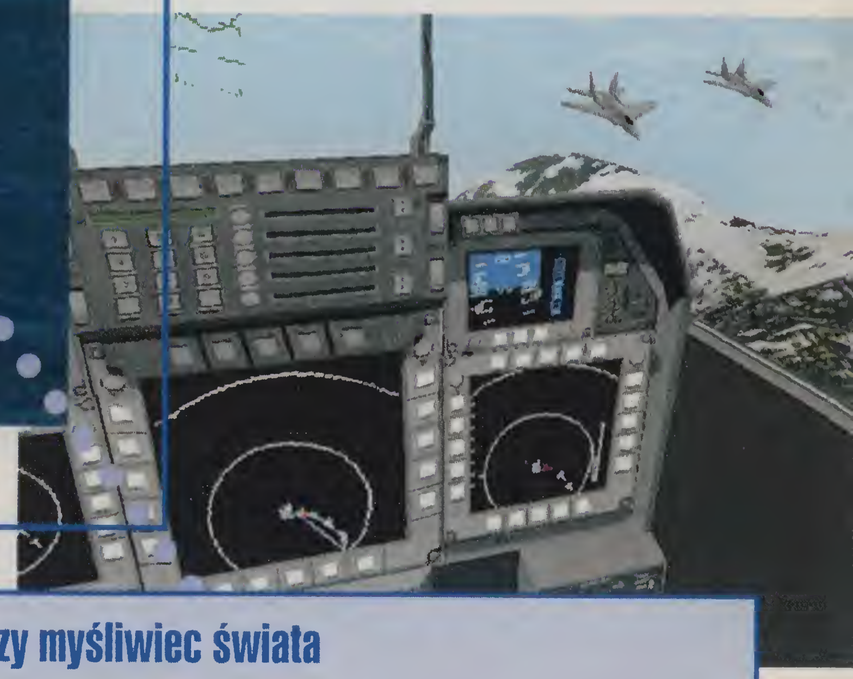
EXTREME ASSAULT to fenomenalna gra. Jej największym atutem jest wspaniały klimat. Podczas walki wiele razy będziesz wściekał się z powodu niepowodzeń, mimowolnie rzucał ciałem, aby przyśpieszyć ucieczkę pojazdu przed nadlatującą rakietą, będziesz płakał z nienawiści, wrzeszczał „Die, Muthafuckaz!!!" Gier takich jak ta jest zdecydowanie za mało.



KAYTECK

# F-22 LIGHTNING II

**WPRAWDZIE F-22 TO GRA WYDANA NA ZACHODZIE DOBRE KILKA MIESIĘCY TEMU, ALE Z PEWNOŚCIĄ WARTO DO NIEJ POWRÓCIĆ - TAKICH ATRAKCJI GRAFICZNYCH NIE MA W ŻADNYM INNYM SYMULATORZE MYŚLIWCA.**





## F22 - najsłynniejszy myśliwiec świata

Oficjalnie prace nad programem ATF rozpoczęły się w roku 1986. Ze względu na olbrzymie wyzwanie, jakim było opracowanie samolotu XXI wieku, do realizacji projektu przystąpiła koalicja potentatów amerykańskiego rynku lotniczego: Lockheed, Boeing i General Dynamics. Prototyp YF-22, jaki powstał w wyniku prac, to najnowocześniejszy samolot świata. Wprawdzie w kilku biurach konstrukcyjnych powstają samoloty nowej generacji, ale śmiało można twierdzić, że na dzień dzisiejszy F-22 to konstrukcja najdoskonalsza. F-22 jest przygotowany do wykonywania lotów bojowych w każdych warunkach. Podobnie jak F-15, jest to maszyna myśliwsko-szturmowa, czyli przystosowana zarówno do atakowania celów naziemnych, jak i wywalczania przewagi powietrznej. W amerykańskim systemie lotniczym zastąpi F-15, które służą od połowy lat siedemdziesiątych. W F22 wykorzystano najnowsze osiągnięcia techniki lotniczej - zarówno, jeśli chodzi o zastosowane materiały, jak i wyposażenie pokładowe. Oczywiście, jak na XXI wiek przystało, maszyna jest niezwykle trudna do wykrycia.

# F22 LIGHTNING II

Startujesz, by rządzić. F22 nie jest maszyną, którą łatwo zestrzelić. Więcej - F22 nie jest maszyną, którą łatwo zobaczyć. Ten najnowocześniejszy myśliwiec świata ma na swych skrzydłach unieść US Air Force w XXI wiek. I jeśli program nie zostanie zablokowany z powodu szokujących kosztów, to Amerykanie będą dysponowali prawdziwym potworem. Jednak zanim zawodowi piloci zasiądą za sterami, Ty już możesz sobie pohasać po niebie. Kampanii i misji jest wiele, celów, szczególnie lotniczych, pod dostatkiem. Czego chcieć więcej? No, może trochę mało jest celów naziemnych, ale jak to mawiają, niekiedy ma się wrażenie, że instalacje wojskowe przeciwnika rozmieszczone są niezwykle rzadko. Ale to detal, nie zbyt wpływający na całokształt zabawy.

Głupie wpadki zdarzają się najczęściej wtedy, kiedy podziwiasz krajobrazy. Oprawa graficzna w tej grze jest po prostu przeurocza. Ludziom, którzy to opracowali, należą się duże brawa. Teren walki jest ograniczony, ale praktycznie pod-czas lotu tego się nie czuje. Gracz, zafascynowany otaczającymi krajobrazami, nie ma czasu analizować, w jaki sposób udało się tak perfekcyjnie przygotować teren. Siedzisz w kabinie, szczęka tłucze o drążek sterowy... Krótko mówiąc - jesteś pod wrażeniem. Najfajniej wyglądają długie łańcuchy górskie i ośnieżone szczyty. Wszystko niemal jak prawdziwe, szczególnie z daleka. Po prostu totalny odjazd!

W F22 LIGHTNING II gra się bardzo fajnie. Uwzględnione realia lotnicze nie pozwalają symulacji stać się bezmyślną strzelaniną, ale zdru-giej strony realizmu jest na tyle mało, by zabawa była łatwa, lek-ka i przyjemna. Wielbicielom realistycznych symulatorów polecam F22 z dwóch powodów. Po pierwsze, przecież przy czymś trzeba się odprężyć. Po drugie, spo-soby modelowania terenu są naprawdę godne obejrzenia. Po-za tym F22 to gra dla wszystkich. By dobrze się bawić, nie trzeba znać się w ogóle na lotnictwie. Tutaj każdy jest pod-niebnym asem. Symulacja supernowoczesne-go myśliwca jest moją ulubioną grą wśród pro-stych symulatorów,

trening czyni mistrza. Po kilku lotach będziesz prawdziwym koza-kiem. Jedyny po-ważniejszy problem stwarzają rakiety kierowane. Szcze-gólnie te wystrzeli-wane z ziemi. Z góry uprzedzam, że wszel-kie rozsądne manew-ry zawodzą. Musisz wykonać coś naprawdę wariackiego, by zgubić śmiercionośny pocisk. Całe szczęście, że pakietów mylących jest pod dostatkiem.

Lata się bardzo prosto - jeśli nie popeł-nisz jakiegoś dziwnego błędu, prawdopodobnie będziesz najlepszym dostarczycielem zło-mu na ziemię. W prawdziwym sy-mulowanym starciu z F22 inne maszy-ny mają marne szanse, natomiast w sy-mulatorze NOVALOGIC po prostu szans nie mają w ogóle. No, może trochę przesadzam - z początku ktoś Ci może raz, czy dwa dorzucić jakąś rakietę do kabiny, ale jak to mawiają,

-22 prze-łamał zła passę, ja-ka towa-rzyszyła firmie NOVALOGIC od czasów wydania pierwszego COMANCHE. Gra na-leży do gatunku pro-stych symulatorów, które mają bawić, a nie dostarczać wyra-finowanych „lotniczych". Przygoto-wana jest dosyć przeciętnie, jednak jednym elementem wy-różnia się spośród tłumu jej podob-nych: oprawą graficzną. Właśnie w F22 programiści NOVALOGIC przygotowywa-li i testowali pierwsze zręby VoxelSpace 2. Wi-dać, że to co oglądamy w COMANCHE 3, powsta-wało przez wiele miesięcy ciężkiej pracy.

PRODUKCJA
NovaLogic
DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group
CENA
jeszcze nieznana
UWAGA!..
wizualny odlot

# SCORCHER

JEST ROK 2021. ŚWIAT WIDZIAŁ JUŻ LEPSZE DNI. WOJNA I ZANIECZYSZCZENIE ŚRODOWISKA ZNISZCZYŁY DUŻĄ CZĘŚĆ ZIEMSKIEJ POPULACJI I ZRÓWNAŁY LUDNE MIASTA Z OPUSZCZONĄ, JAŁOWĄ ZIEMIĄ.

Aby umożliwić ocalałym podróżowanie pomiędzy ostatnimi centrami cywilizacji, skonstruowano specjalne szybkie motocykle. Z prędkością błyskawicy, siłą wodospadu, poruszały się one po autostradach. Wyposażone w kuliste pola siłowe motocykle dawały kierowcy kontrolę nad jazdą nawet przy ekstremalnych prędkościach. Wynalazek ten zainicjował powstanie nowego sportu, znanego po prostu jako „Scorcher"...

Tak oto zaczyna się wstęp do kolejnego futurystycznego wyścigu wydanego na polskim rynku. Muszę przyznać, że od pierwszego momentu SCORCHER daje kopa. Co jednak jest w nim tak dobrego, aby wciągnąć gracza na długie godziny czy nawet dni (jak się potem okaże)? Szybkość akcji – brzmi odpowiedź. Dawno nie widziałem tak dynamicznej gry, którą w końcu byłem zmuszony odpalić na Windows 95 (brrrrrrr). Naprawdę sceneria przelatuje tak, jakby się mknęło 200 na godzinę (w/g instrukcji, motorem można toczyć się do 450 km/h), świetny efekt, a do tego jaki realistyczny. Grę robili niewątpliwie profesjonaliści, a przy tym maniacy prędkości, to widać na ekranie.

Warto też zauważyć, że owa sceneria jest dość zróżnicowana, co również dodaje splendoru produktowi GT IINTERACTIVE. Torów, po których się poruszamy, jest sześć: śmietnik, przedmieścia, tunele, składowisko odpadów jądrowych, centrum, spirala. Gwiazdka z nieba temu, kto przejdzie poziom trzeci - TUNELE. Twórcy gry postawili poprzeczkę bardzo wysoko.

Na torach zbieramy dwa rodzaje bonusów. Pierwszy, niebieski, pozwala uzupełnić energię odpowiedzialną za turbo-doładowacz. Drugi pomaga w skokach przez przeszkody (płotki, mury) i w przeskakiwaniu dołów (te bardzo potrafią ograniczyć szybkość, hmmm to odwrotnie niż na naszych drogach, gdy obserwuje się kierowców).

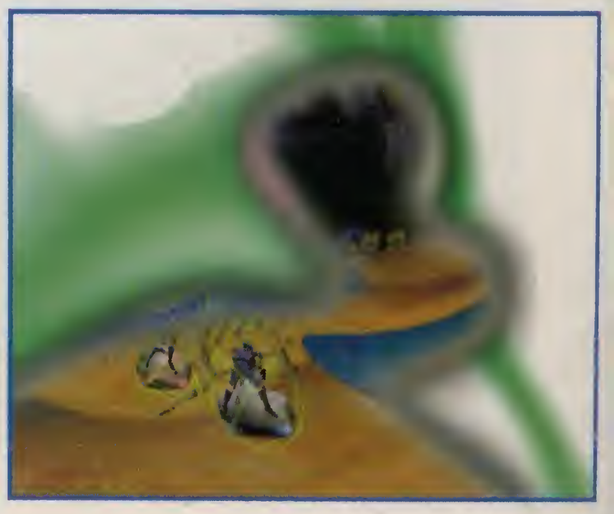
Energię i bonusy zbieramy, aby potem wykorzystać je w jednym przyspieszeniu maksymalnym, bądź w paru łagodniejszych. Dość zabawne jest to, że w instrukcji napisano, aby zerkać na pasek energii. Niestety, czy też bardzo dobrze – ale gra jest tak dynamiczna, że nie można tego robić zbyt często, bo inaczej wypadnie się z toru.

SCORCHER nie ma zbyt dużych wymagań konfiguracyjnych. Według tego, co zaleca producent, powinno wystarczyć Pentium 60 MHz, 8MB RAM. SCORCHER testowany był na procesorze Cyrix 133 MHz z 16 MB RAM i kartą Virge 2MB i sprawował się idealnie. Pomimo swych uroków, gra ma pewne wady, niestety nie wiem czy wynikają one z konfiguracji mojego sprzętu, czy z niedopracowania produktu.

Po pierwsze, podczas rozgrywki SCORCHER potrafi nagle stanąć w miejscu na jakieś 4 sekundy (można pomyśleć, że komputer się zwiesił, a on po prostu doczytuje z CD). Po drugie, gra NIE DAŁA się zainstalować pod DOS. Próbowałem wszelkich możliwych konfiguracji, wyłączałem niektóre urządzenia - i nic. I to by było chyba wszystko z minusów SCORCHERA, które nie przeważyły szali z plusami.

Grę polecam wszystkim, brakuje w niej zbędnej przemocy, jest żywiołowa i wciągająca, może trochę trudna, ale warta wydania paru groszy.

GUTEK



# AMOK

Wojna między korporacjami trwała ponad czterdzieści lat. Traktat pokojowy uratował mieszkańców planety przed nuklearną konfrontacją. Wydawało się, że wszyscy są zadowoleni z takiego obrotu sprawy. "Biuro" czerpało jednak z działań wojennych zbyt duże zyski...

Wcielasz się w postać Gerta Stauna, pilota supernowoczesnego pojazdu Slambird. Ponieważ właśnie zakończona wojna przynosiła twym pracodawcom wielkie dochody, chcą oni nieco podgrzać atmosferę na planecie i naruszając warunki pokoju — na nowo rozpalić konflikt. Leży to również w twoim interesie: wolisz wszak mieć pracę niż dołączyć do rzeszy bezrobotnych najemników!

POOH

**ZAZWYCZAJ W GRZE KOMPUTEROWEJ WALCZYSZ O WOLNOŚĆ, POKÓJ I POWSZECHNĄ MIŁOŚĆ NA ZIEMI CZY INNEJ PLANECIE. ZAZWYCZAJ - ALE NIE WTEDY, GDY OGARNIA CIĘ AMOK.**

Mimo że gra reklamowana jest głównie jako podwodna strzelanina, kierowany przez ciebie pojazd jest uniwersalną maszyną, działającą zarówno w wodzie, jak też i na lądzie. Zadania, jakie należy wypełnić, by doprowadzić do wybuchu wojny, są dość zróżnicowane. Musisz na przykład zapewnić ucieczkę z więzienia przestępcom wojennym, wykraść z arsenału wroga najnowsze typy broni i dokonać sabotażu sieci energetycznych.

W pierwszej chwili gra wywarła na mnie dość negatywne wrażenie. Przede wszystkim zaczynasz ją z jednym życiem, wskaźnikiem energii naładowanym do połowy i karabinem w podstawowym wyposażeniu; do tego dochodzi brak możliwości zapisywania stanu gry. Na początku jest więc dość ciężko, z czasem jednak gra zaczyna wciągać. Wystarczy tylko nieco pohamować nawyki wyniesione z innych gier tego typu i nie starać się likwidować wszystkiego, co się rusza.

Obok większości oddziałów wroga można spokojnie przebiec zanim zdecydują się na otwarcie ognia (niektórzy idioci mogą nawet zacząć strzelać do siebie nawzajem!), pozostałe można spokojnie wyeliminować, często z większej odległości. Natomiast w przypadku bezpośredniego starcia wystarczy pamiętać o tym, aby cały czas pozostawać w ruchu — śmigające w powietrzu pociski można spokojnie omijać.

Później odkrywamy kolejne zalety gry — jest to chyba jedna z niewielu nieliniowych strzelanin. No, może nie do końca — oś akcji jest jedna, czasami można jednak znaleźć przejścia do dodatkowych misji, co zwalnia z wykonania części zadań w głównym wątku gry. Poza tym, gra jest bardzo rozbudowana. Już na trzecim poziomie udało mi się, przy użyciu kilku teleportów, wyjątkowo skutecznie zagubić w labiryncie nadmorskich dolin i gdyby nie mapa, miałbym poważne problemy ze znalezieniem następnego celu.

Wspomnieć wypada także o minusach: można dysponować najwyżej czterema rodzajami broni, grafika jest dobra, ale nie rewelacyjna. Podsumowując: gra, chociaż na pewno nie jest wielkim przebojem, to utrzymuje się na poziomie solidnych stanów średnich. To już wystarczy, by dobrze się bawić.

A więc ster w ręce — i w drogę, w imię gorszej przyszłości dla całej planety!

# TERRACIDE

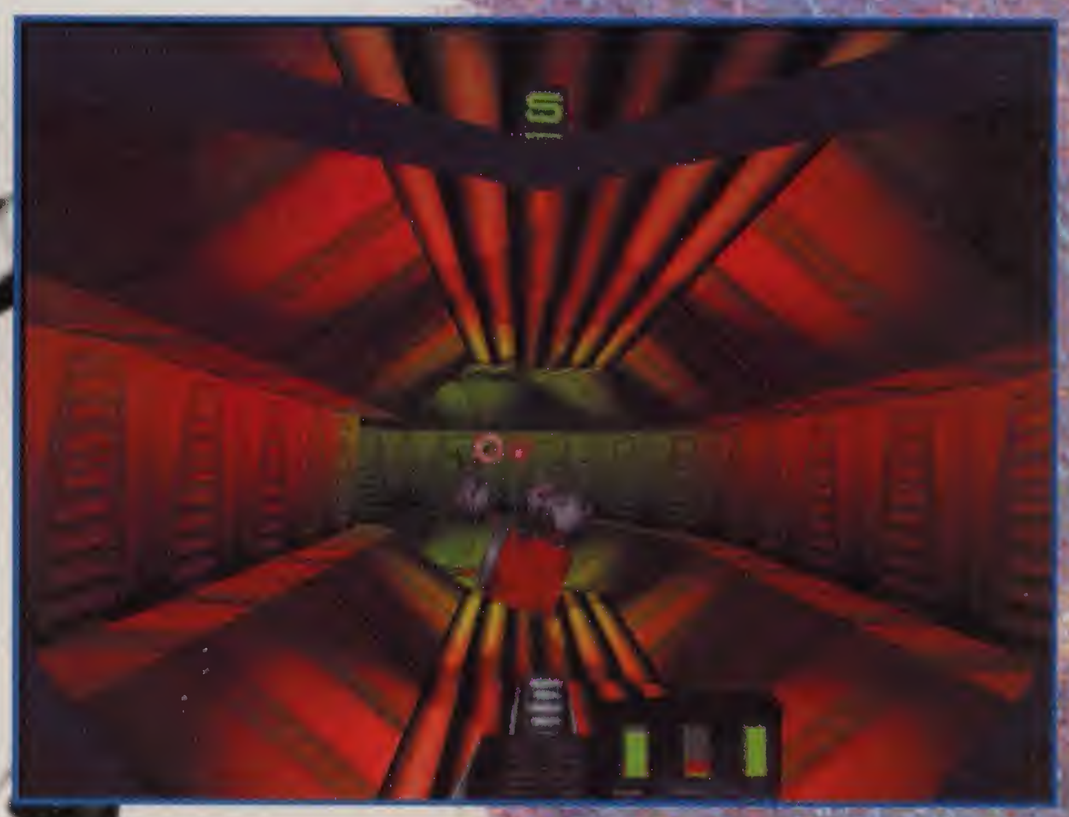
COVAL

**Ziemia stała się zbyt mała, by mieścić coraz większe ilości ludzi. Zmusiło to Ziemian do prób kolonizacji innych, bardzo odległych światów. Ludzie wyruszyli na poszukiwania drugiej Niebieskiej Planety.**

Dystans pomiędzy układami słonecznymi był tak wielki, że nawiązanie łączności stało się niemożliwe. Kolonizatorzy napotykali wiele pięknych planet, lecz ich środowiska były nieprzystępne. Skonstruowali więc maszyny, wszczepili sobie urządzenia pozwalające żyć w ekstremalnych warunkach. Aż stali się bardziej robotami i mutantami niźli ludźmi, lecz nie zdawali sobie z tego sprawy. Po wielu latach postanowili odzyskać prawa do swojej rodzimej planety. Zebrali ogromną armadę i ruszyli na podbój Ziemi. Ludzie nie mieli dostatecznie silnej floty, żeby móc przeciwstawić się odmienionym współplemieńcom. Szukając sposobu na przeżycie zaprojektowali mały statek bojowy, który może niepostrzeżenie przenikać przez pola siłowe Obcych. Jego zadaniem jest zniszczenie głównych sił wroga od wewnątrz. Pilotem infiltratora jesteś właśnie TY!

Takim obiecującym wstępem rozpoczyna się TERRACIDE — nowa gra, bardzo przypominająca starzejącego się DESCENTA. Pomysł i cel zabawy prawie się nie zmieniły. Wcielasz się w pilota eksperymentalnego statku bojowego. Początkowo prawie bezbronny, wyruszasz na ratunek matce Ziemi. Jak zwykle, możesz polegać tylko na sobie i na swoich działkach.

Walka toczy się w trójwymiarowych kompleksach wypełnionych robotami, działkami i wieloma innymi wrogo nastawionymi maszynami. Gra podzielona jest na szereg misji o wzrastającym poziomie trudności. Z upływem czasu Twój statek będzie się unowocześniał (czytaj: uzbra-



jał w coraz to bardziej niszczycielski sprzęt). A jest do znalezienia 6 różnych rodzajów pacyfikatorów. Każdy posiada różne możliwości i dodatki, takie jak szybkostrzelność, daleki zasięg i inne bajery. Jednak najwięcej zależy od samego gracza.

TERRACIDE należy do gier trudnych, a nawet bardzo trudnych. Chociaż mamy do wyboru trzy poziomy trudności, to nawet na najłatwiejszym sporo się trzeba napocić, żeby wyjść z misji cało. Trudność polega na poruszaniu się w trójwymiarowym środowisku, chociaż podobno do wszystkiego można się przyzwyczaić. Klawiszy do obsługi jest zadziwiająco dużo, bez dwóch wprawionych rąk ciężko się walczy.

Jeśli ktoś ma niezbyt szybki sprzęt (P100), to dochodzi kwestia skokowej animacji. Wtedy czeka nas albo zmniejszenie pola gry, albo całkowite wkurzenie i tymczasowe znienawidzenie TERRACIDE. Jeśli zdecydujesz się na pierwszy wariant, to także długo sobie nie pograsz, ponieważ światła w trójwymiarowych labiryntach prawie cały czas pulsują, co bardzo szybko męczy wzrok.

Niestety, TERRACIDE nie jest superatrakcyjną pozycją. Została ona stworzona pod weteranów giercowania, a nie dla przeciętnego człowieka, który szuka odpoczynku po wycisku w pracy, czy szkole i chciałby wkopać paru robotom. Tu, zanim dobrze się przyceluje, osłony dziwnie iskrzą i trzeszczą. Oczywiście, TERRACIDE ma też sporo zalet. Intro należy do najlepszych jakie widziałem, oprawa graficzna jest COOL, dźwięk i efekty w należytym porządku. Dodatkowo TERRACIDE obsługuje akceleratory graficzne, takie jak 3D MONSTER.

Osobiście polecam tą pozycję głównie miłośnikom DESCENTA i wytrwałym, uzbrojonym w mocne komputery graczom!

# KOMPUTERLANDIA

Sklep „Komputerlandia" działa od marca 1996. Gdy w pobliżu warszawskiej Riviery Remont pojawił się sklep z futurystycznym wystrojem, wszyscy byli zaszokowani. Przyciemnione wnętrza, neony, muzyka techno... i półki pełne gier komputerowych.

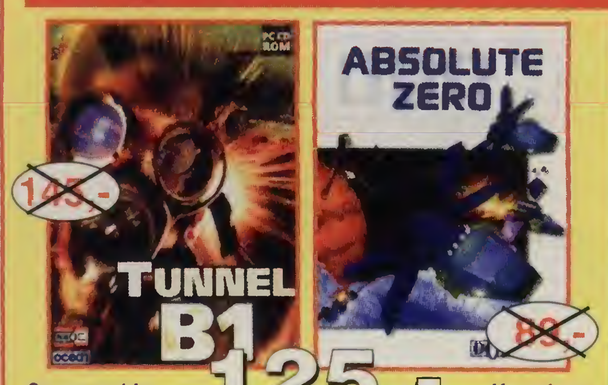
„Komputerlandia" zajmuje się sprzedażą gier i programów edukacyjnych. Software można testować na specjalnie przygotowanym stanowisku. Dziennie progi sklepu przekracza 50-100 osób. Na miejscu można nabyć konsole, jak również gry na SONY PlayStation i N64.

Na początku wakacji właściciele sklepu otworzyli kawiarenkę internetową. Zaczęło się od dwóch stanowisk, planowane jest rozszerzenie rewiru nawet do 10 „stolików". Być może „Komputerlandii" już wkrótce przybędzie drugi sklep.

Życzymy powodzenia!

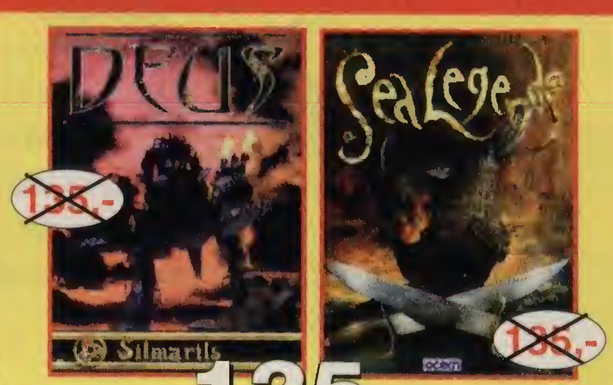
Komputerlandia
Armii Ludowej 15
tel. 25-51-86
25-67-55

**OFERTA SPECJALNA • JEDYNA OKAZJA • ZAPŁACISZ MNIEJ NIŻ ZA JEDEN PROGRAM A OTRZYMASZ DWA !**

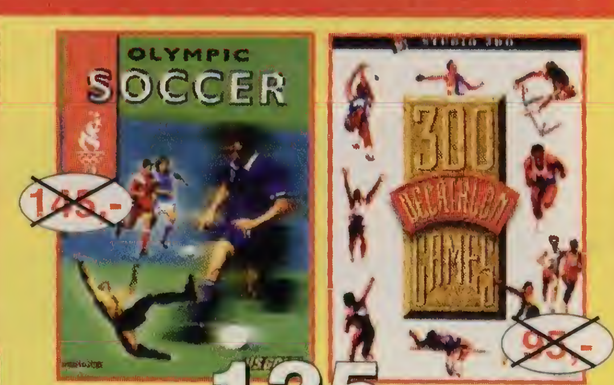



*Super szybka strzelanina 3D* — **125,-** — *Kosmiczny symulator*

*Rewelacyjne wyścigi 3D* — **125,-** — *Połączenie akcji i strategii*




*Role playing 3D, po polsku* — **125,-** — *Morze, handel, bitwy, strategia*




*Piłka nożna, prawdziwe 3D* — **125,-** — *Dziesięciobój, grafika 3D*

## NOWOŚCI

| | | |
|---|---|---|
| **A.D. COP** | *wirtualna strzelanina* | 95.00 |
| **A.T.F. GOLD** | *symulator* | 139.00 |
| **AMOK** | *strzelanina 3D* | 129.00 |
| **BLOOD** | *super hit DUKE`owaty, 3D* | 139.00 |
| **COMANCHE 3** | *symulator* | 139.00 |
| **CYWILIZACJA 2 - PL** | *strategiczna* | 139.00 |
| **DARKLIGHT CONFLICT** | *symulator* | 139.00 |
| **DIE HARD TRILOGY** | *3 gry z filmu* | 139.00 |
| **DUNGEON KEEPER** | *strategiczna* | 139.00 |
| **ECSTATICA 2** | *zręcznościowa* | 145.00 |
| **INFOGRAMES PACK** | *3CD, 3 gry* | 139.00 |
| **LAST RITES** | *strzelanina doomowata* | 85.00 |
| **LONGBOW GOLD** | *symulator* | 139.00 |
| **MASTER OF ORION 2** | *strategiczna* | 139.00 |
| **MEGAPACK 7** | *10 gier* | 179.00 |
| **MOTO RACER** | *wyścigi motocyklowe* | 139.00 |
| **NEED FOR SPEED II** | *wyścigi* | 139.00 |
| **PIRANHA** | *kosmiczna strzelanina* | 59.00 |
| **POWER F1** | *wyścigi formuły 1* | 139.00 |
| **RALLY CHAMPIONS X-MILES** | *trasy* | 60.00 |
| **RED ALERT-COUNTERSTRIKE** | *misje* | 80.00 |
| **SANDWARRIOR - PL** | *symulacja* | 135.00 |
| **SCORCHER** | *wyścigi inaczej* | 129.00 |
| **SIDELINE** | *kosmiczna strzelanina* | 60.00 |
| **SMOCZE HISTORIE** | *przygodowa PL* | 89.00 |
| **TIME WARRIORS** | *super bijatyka 3D* | 139.00 |
| **THEME HOSPITAL** | *ekonomiczna* | 139.00 |
| **TOUCHE - PL** | *przygodowa* | 109.00 |
| **X-WING VS. TIE FIGHTER** | *symulator* | 185.00 |
| **BOHATEROWIE NASZYCH KRESKÓWEK** | | |
| *ASTERIX, SMURFY, TINTIN, SPIROU każdy* | | 89.00 |

## OFERTA SPECJALNA

| | | |
|---|---|---|
| **11th HOUR** | *horror* | 48.00 |
| **A-TRAIN** | *ekonomiczna* | 48.00 |
| **ACTION SOCCER** | *piłka nożna* | 48.00 |
| **ANGEL DEVOID** | *przyg. 4CD* | 45.00 |
| **BIOFORGE** | *przygodowa* | 38.00 |
| **BLAM! MACHINEHEAD** | *strzelanina* | 75.00 |
| **BURIED IN TIME** | *3CD, przygodowa* | 95.00 |
| **CHAOS CONTROL** | *strzelanina* | 85.00 |
| **CHAOS OVERLORDS** | *strategiczna* | 75.00 |
| **COMANCHE** | *symulator helikoptera* | 89.00 |
| **DISCWORLD 2** | *bajkowo-przygodowa* | 95.00 |
| **ERASER** | *z filmu Egzekutor 2CD* | 95.00 |
| **EYE OF THE BEHOLDER 3** | *RPG* | 37.00 |
| **GABRIEL KNIGHT 2** | *horror* | 85.00 |
| **GRAND PRIX MANAGER** | *ekonomiczna* | 48.00 |
| **HEIMDALL 2** | *przygodowa* | 30.00 |
| **KRAZY IVAN** | *symulator bojowego robota* | 95.00 |
| **OFFENSIVE** | *strategia, II Wojna Świat.* | 75.00 |
| **PRISONER OF ICE** | *przygodowa* | 75.00 |
| **RIDDLE OF MASTER LU** | *przyg.* | 75.00 |
| **RISE OF TRIAD** | *zręcz. typu DOOM* | 37.00 |
| **RISE OF THE ROBOTS** | *bijatyka* | 39.00 |
| **SABRE TEAM** | *strategiczna* | 37.00 |
| **SHELLSHOCK** | *symulator czołgu* | 75.00 |
| **S.W.A.T. POLICE QUEST 5** | | 48.00 |
| **TIME GATE** | *przygodowa 3D* | 75.00 |
| **TOP GUN** | *symulator* | 85.00 |
| **UNIVERSE** | *przygodowa* | 30.00 |
| **UNDER A KILLING MOON** | *przyg.4CD* | 75.00 |
| **WETLANDS** | *super strzelanina* | 75.00 |
| **Z** | *strategiczna* | 69.00 |

## INNE GRY

| | | |
|---|---|---|
| **3DO DECATHLON** | *dziesięciobój* | 89.00 |
| **A4 NETWORKS** | *ekonomiczna* | 85.00 |
| **A.D. 2044** | *przygodowa, PL, 2CD* | 125.00 |
| **ACE VENTURA- PL** | *przygodowa* | 109.00 |
| **ABRAMS IM1A** | *symulator czałgu* | 139.00 |
| **ALIEN TRILOGY** | *zręcznościowa* | 145.00 |
| **ALONE IN THE DARK 2** | *przygodowa* | 65.00 |
| **ALONE IN THE DARK 3** | *przygodowa* | 95.00 |
| **ALONE TRILOGY** | *zestaw 3 cz. Alone* | 169.00 |
| **ANVIL OF DAWN** | *przebój RPG* | 139.00 |
| **CHRONOMASTER** | *przygodowa* | 115.00 |
| **DIABLO** | *przebój RPG* | 145.00 |
| **EF 2000 EVOLUTION** | *symulator* | 169.00 |
| **FLYING CORPS** | *symulator, I Wojna* | 149.00 |
| **FLIGHT OF AMAZON QUEEN** | *przyg.* | 85.00 |
| **GRAND PRIX 2** | *wyścigi Formuła 1* | 130.00 |
| **HEROES OF MIGHT & MAGIC II** | *rpg* | 145.00 |
| **ISHAR TRILOGY** | *wszystkie 3 części RPG* | 85.00 |
| **JET FIGHTER III** | *świetny symulator* | 145.00 |
| **K.K.N.D** | *strategiczna, real time* | 139.00 |
| **KAJKO I KOKOSZ** | *przygodowa* | 65.00 |
| **KILLING TIME** | *gra w stylu DOOM* | 129.00 |
| **LORDS OF THE REALMS 2** | *strategia* | 139.00 |
| **MARCO POLO** | *strategia, przygoda* | 85.00 |
| **MEPHISTO GENIUS 2** | *szachy* | 139.00 |
| **METAL RAGE** | *strzelanina, czołg* | 119.00 |
| **NASCAR RACING 2** | *wyścigi samoch.* | 139.00 |
| **NBA`97** | *koszykówka 3D* | 139.00 |
| **OLYMPIC GAMES** | *olimpiada 3D* | 119.00 |
| **ORION BURGER** | *przygodowa* | 119.00 |
| **PHANTASMAGORIA 2** | *film. horror* | 165.00 |

## INNE GRY

| | | |
|---|---|---|
| **PRIVATEER 2** | *kosmiczna* | 155.00 |
| **POLANIE** | *polska gra strategiczna* | 85.00 |
| **REALMS OF THE HAUNTING** | *4CD* | 95.00 |
| **RELOADED** | *zręcznościowa* | 129.00 |
| **SCARAB** | *zręcznościowa* | 139.00 |
| **SEGA RALLY CHAMPIONSHIP** | *wyścigi* | 165.00 |
| **SETTLERS 2** | *strategiczna* | 135.00 |
| **SIM ANT/FARM/EARTH/CITY** | | 39.00 |
| **SMURFY** | *zabawa dla dzieci PL* | 110.00 |
| **STEEL PANHERS 2** | *strategiczna* | 159.00 |
| **STRIFE** | *RPG z widokiem z DOOM* | 115.00 |
| **SUPER EF 2000** | *symulacja Win 95* | 179.00 |
| **TACTCOM** | *misje do EF 2000* | 69.00 |
| **THIRD REICH** | *strategia, klasyka* | 119.00 |
| **UFO + X-COM** | *2 świetne strategie* | 75.00 |
| **WAGES OF WAR** | *strategiczna* | 129.00 |
| **WAR WIND** | *strategia fantasy* | 129.00 |
| **WERSAL 1685** | *przygodowa po polsku* | 139.00 |
| **WORLD RALLY FEVER** | *wyścigi* | 119.00 |
| **WORMS REINFORCEMENTS** | *dodatek* | 65.00 |

Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty.
Informacje o pozostałych grach pod numerem:
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
Bezpłatny katalog po przesłaniu koperty zwrotnej.

MIRAGE

*Zapraszamy do naszego sklepu.*
**MIRAGE SOFTWARE**
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

# ISIS

HISTORIA TA ROZPOCZĘŁA SIĘ TYSIĄCE LAT TEMU. WTEDY TO, MAGICZNY STATEK UNOSZĄCY SIĘ MIĘDZY PLANETAMI PRZERWAŁ SWOJĄ PODRÓŻ. NIGDY NIE DOTARŁ DO MIEJSCA PRZEZNACZENIA — NA ZIEMIĘ.

PooH

4

PRODUKCJA
Panasonic
DYSTRYBUCJA
Marksoft
CENA
134 zł
UWAGA!...
Gdyby tylko była ze cztery razy dłuższa...

Gdzieś daleko w przestrzeni, wybuch wielkiego wulkanu zamknął bramę pomiędzy wymiarami. Statek został uwięziony w swym porcie we wnętrzu wielkiej piramidy. Jego żagle zostały zwinięte, maszyny zatrzymane, załoga hibernowana. Wszystko na wieki pogrążyło się w bezruchu. Nad statkiem czuwała tylko jego patronka — bogini Isis. To ona ściągnęła z Ziemi ciebie, abyś pomógł jej w uruchomieniu żaglowca i dostarczył na ziemię jego drogocenny ładunek — muzykę.

W tym miejscu należy się mała dygresja, na temat muzyki właśnie. Cała gra, nie da się ukryć, jest bowiem produktem promującym grupę Earth, Wind & Fire. Muszę przyznać, że o grupie tej usłyszałem po raz pierwszy właśnie przy okazji ISIS. Z instrukcji do gry wynika jednak, że zespół ten istnieje już od blisko trzydziestu lat i był szalenie popularny w latach siedemdziesiątych. Jak by nie było, nie ma nic zdrożnego w wydawaniu gier z okazji comebacku jakiejkolwiek grupy, byle tylko był to produkt na odpowiednio wysokim poziomie. A jak jest w tym przypadku?

Zacznijmy może od kilku rzeczy pozytywnych: gra jest przyzwoicie zrobiona, posiada niezłą oprawę graficzną. Poruszanie się pomiędzy kolejnymi lokacjami zostało zrealizowane w technice prerenderowanych filmików i statycznych ujęć wyświetlanych po dojściu do celu. Niestety, wyświetlany obraz jest dość mały (około 1/4 wielkości ekranu) . Dzięki temu, że gra jest wykonana w oparciu o standard QuickTime, można ją bez problemu uru-

chomić na dwóch platformach sprzętowych: PC/Win95 oraz Apple.

Wad niestety znajdzie się o wiele więcej. Mój główny zarzut: gra jest zdecydowanie za krótka, przy odrobinie dobrej woli można ją przejść w niecałe dwie godziny. Poza tym, niezbyt odpowiada mi sama jej treść, zadanie gracza polega bowiem na poruszaniu się po statku i jego okolicach w poszukiwaniu trzech kamieni mających dać moc jednostce napędowej i umożliwić dotarcie pojazdu na ziemię. Aby tego dokonać, należy rozwiązać kilka zagadek i użyć kilku przedmiotów we właściwych miejscach. Zagadki w gruncie rzeczy nawet nie

zasługują na tę nazwę, ich rozwiązanie jest za każdym razem oczywiste. Gra praktycznie rzecz biorąc nie posiada akcji, jest wyjątkowo statyczna, jedyną żywą osobą jaką możesz spotkać jest materializująca się od czasu do czasu bogini Isis, oprowadzająca cię po kolejnych pomieszczeniach. Co jakiś czas można napotkać tylko filmy przedstawiające członków grupy EW&F opowiadających o ważnych sprawach życiowych, a po ukończeniu gry obejrzeć ośmiominutowy film, pokazujący fragment koncertu zespołu.

Trudno mi więc polecić tę grę jakiejś grupie ludzi poza fanami Earth, Wind & Fire — jak na przygodówkę jest ona za krótka, jak na grę logiczną zbyt prosta (i vice versa). Główną jej atrakcją może być aktorka grająca boginię Isis — naprawdę niczego sobie.

4

JEŚLI DWIE ROZUMNE RASY SĄ OD SIEBIE ODMIENNE, RODZI SIĘ MIĘDZY NIMI WROGOŚĆ. A JEŚLI SĄ SOBIE PODOBNE? TYM WIĘKSZA...

# ENEMY NATIONS

BERGER

We wrześniu 2005 r. zdarzyło się wielkie nieszczęście. Ludzkość wynalazła napęd pozwalający na odbywanie podróży międzygwiezdnych. I, oczywiście, natychmiast rzesze śmiałków podjęły poszukiwania planet odpowiednich do zasiedlenia. Okazało się, że wszechświat pełen jest inteligentnych ras, które osiągnąwszy wcześniej wysoki stopień rozwoju technologicznego zagospodarowały każdy dostępny kawałek planety czy asteroidy. Lecz oto kolejna wyprawa wytrwałego kapitana Nemo (czy jakoś tak) dopięła swego. Odnaleziona została planetka podobna do Ziemi. Ale na tę chwilę czekały też inne rasy. I tak zaczął się wyścig. Wyścig po władzę.

Wrogie sobie narody nie poszły na kompromis. Wręcz przeciwnie. Narastający konflikt militarny miał swe przyczyny oczywiście w rywalizacji ekonomicznej. Bogate zasoby węgla, rud metali i ropy skusiły nie tylko potomków polskich i angielskich górników, ale i jedenaście innych ras. Zasoby naturalne planety, chociaż duże, na dłuższą metę mogły wystarczyć tylko dla jednej cywilizacji.

ENEMY NATIONS to typowa gra ekonomiczno-militarna, którego to gatunku starszym przedstawicielem była m. in. świetna UTOPIA. Grafiką przypomina, choć znacznie przewyższa, inną grę — THIS MEANS WAR. By zdobyć władzę nad jedyną nie skolonizowaną planetą, trzeba wokół lądowiska stworzyć prawdziwe miasto, przypominające nieco SIMCITY. Znacie? To posłuchajcie: podstawą sukcesu jest odpowiednie zbilansowanie gospodarki, zapewnienie podaży ropy, węgla i rudy oraz wybudowanie zakładów przetwórczych i fabryk. Równie ważna jak industrializacja jest urbanizacja: budowa obiektów mieszkalnych i biur.

# TIONS

Dopływ surowców i ich przetworzenie umożliwią fabrykom budowę pojazdów, a obozom szkolenie żołnierzy. By jednak rozwój był w ogóle możliwy, niezbędne jest także zadbanie o schronienie dla naukowców główkujących nad kolejnymi wynalazkami, mającymi zapewnić nam przewagę militarną (bunkry, forty, czołgi, okręty itp. — tak, zaczynamy jedynie z marną piechotą) i możliwość rozwoju gospodarczego (np. nowe rodzaje rudy, atom). Kombinacji jest sporo i zadowolą najbardziej rozkapryszonych macherów od ekonomii.

Jednostki budowlane są w pełni sterowane przez gracza — stawiają efektowne budowle, budują drogi, naprawiają uszkodzenia. Między tym wszystkim plączą się ciężarówki, pędzące w sobie tylko wiadomym celu po szosach albo zamierające w odludnym lesie, jakby zmęczone wysiłkiem. Sterowanie w grze nieco bowiem szwankuje. Pal sześć ciężarówki, zazwyczaj w pełni kontrolowane przez komputer, ale „chowanie się" pojazdów za budynki (nie pomaga tu ani czterostopniowy zoom, ani możliwość obracania planszy) oraz wybieranie przez oddziały bojowe przedziwnych dróg (po wskazaniu celu), to już poważne niedogodności.

Świetna grafika jest dostępna tylko dla posiadaczy bardzo dobrego sprzętu, bowiem gra ma znaczne wymagania. Dla maluczkich akcja toczy się wolno, myszka skacze, zaznaczanie jednostek jest bardzo nieprecyzyjne, a wyznaczone miejsce budowy w ostatniej chwili przeskakuje na planszy i oto budynek staje w zupełnie innym miejscu, niżbyśmy chcieli.

i oto budynek staje w zupełnie innym miejscu, niżbyśmy chcieli.

Walka również nie wygląda imponująco. Zastosowana opcja FOG OF WAR sprzyja komputerowi, który zachowuje się tak, jakby wszystko widział, podczas gdy gracz bezradnie młóci przestrzeń kolejnymi patrolami. Dobre rozwiązania w walce są zupełnie niezauważalne, gdyż przy większej ilości jednostek można się najzwyczajniej zgubić. Szanse wyrównują się dopiero przy grze po sieci (ponoć możliwa jest bardzo duża liczba „żywych" uczestników — w rozgrywce z komputerem przeciwników może być do 3 lub 6).

W grze widać wiele ambitnych zamysłów, z których część nawet wypaliła, całość nie tworzy jednak mieszanki wybuchowej, dla której warto byłoby poświęcić więcej niż kilka wieczorów. Działo wystrzeliło, pocisk spienił nieco wodę i tyle go widziano.

# CAPITALISM

CENY AKCJI SPADŁY O 6,3%!
MAGIC INDUSTRIES OTWIERA NOWĄ FABRYKĘ OBUWIA! TRZĘSIENIE ZIEMI NISZCZY UPRAWY KUKURYDZY!
TOTALNA KATASTROFA!
5,000 ROBOTNIKÓW NA BRUKU!

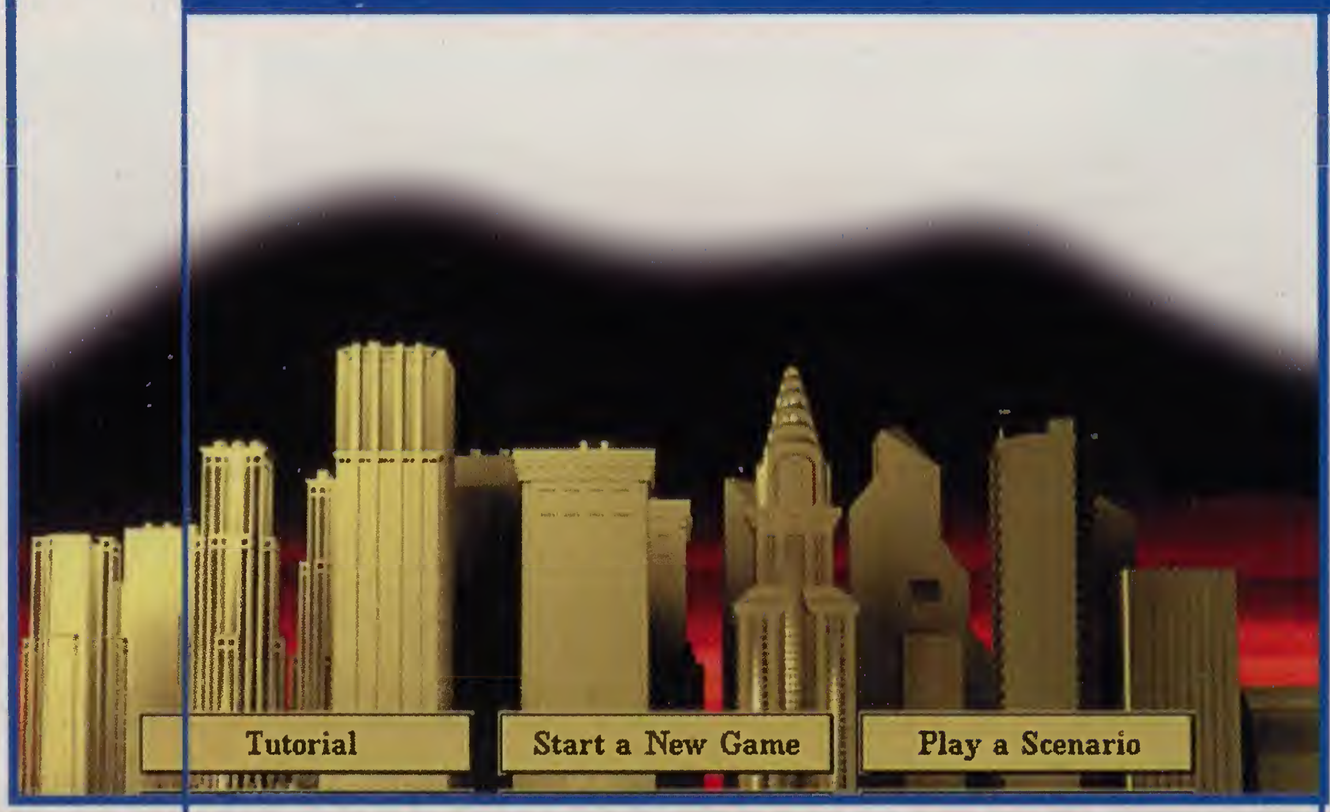
To nie fikcja — to nowa gra firmy INTERACTIVE MAGIC, następca równie słynnego (przynajmniej w pewnych kręgach) CAPITALISMU. Jako początkujący zgniły kapitalista dysponujesz pewnym majątkiem, plugawie zapewne zarobionym. Chcesz zarobić jeszcze więcej. Wkraczasz w niesamowity świat większych i mądrzejszych od Ciebie inwestorów, świat bogaty w możliwości — i dorobienia się niesamowitej fortuny, i zaznania goryczy okrutnej porażki.

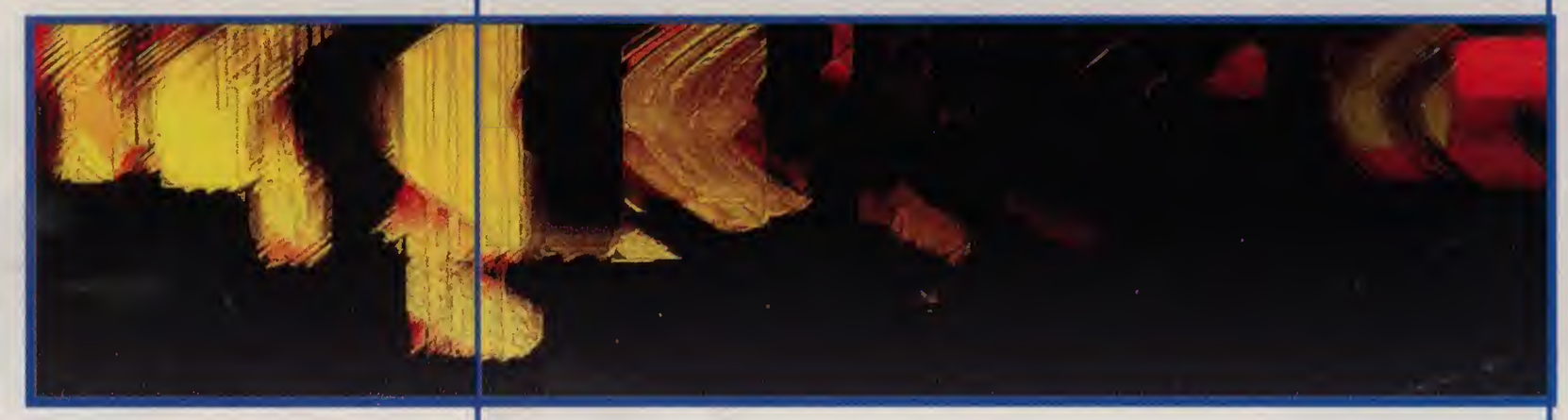
I wszystko zawdzięczasz sobie sam — gra CAPITALISM+ daje Ci pełny wpływ na kreację świata i swojego biznesu, począwszy od wyglądu mapy (WARLORDS II i CIVILIZATION wysiadają), poprzez nazwę firmy, aż po takie duperele jak ilość portów i agresywność konkurentów. Możliwa jest nawet opcja gry przez e-mail!

Jednakże zanim wykreujesz swoje pole walki ekonomicznej, warto zapoznać się z tutorialem, który w CAPITALISM+ jest wręcz genialny: aksamitny męski głos wprowadza zielonego jeszcze gracza — krok po kroku — w tajniki budowania supermarketów, zakładania kopalni i podkupywania akcji przeciwnika. Tutorial (gra wstępna?) podzielony jest na tematycznie wyodrębnione części, co znacznie ułatwia naukę (zawsze możesz „odegrać" sobie interesującą Cię część).

Co mnie uderzyło w CAPITALISM+, to prostota obsługi: wybierasz miejsce, budujesz, następnie na schemacie przedsiębiorstwa zakładasz odpowiednie działy: zdobywanie materiału, magazynowanie go i sprzedaż, ewentualnie jeszcze reklama. I koniec!

GREGORIOUS



Teraz trzeba dbać o prawidłowy rozwój przedsiębiorstw poprzez umiejętną politykę cenową i kadrową. Ta prostota z jednej strony jest plusem, z drugiej zaś minusem, chociaż niewielkim — każde przedsiębiorstwo ma taki sam plan zagospodarowania (9 kwadratów) i tylko tyle można w nim zmieścić. W dodatku wtedy kopalnia wygląda tak samo jak sklep spożywczy. W końcu to tylko gra strategiczna...

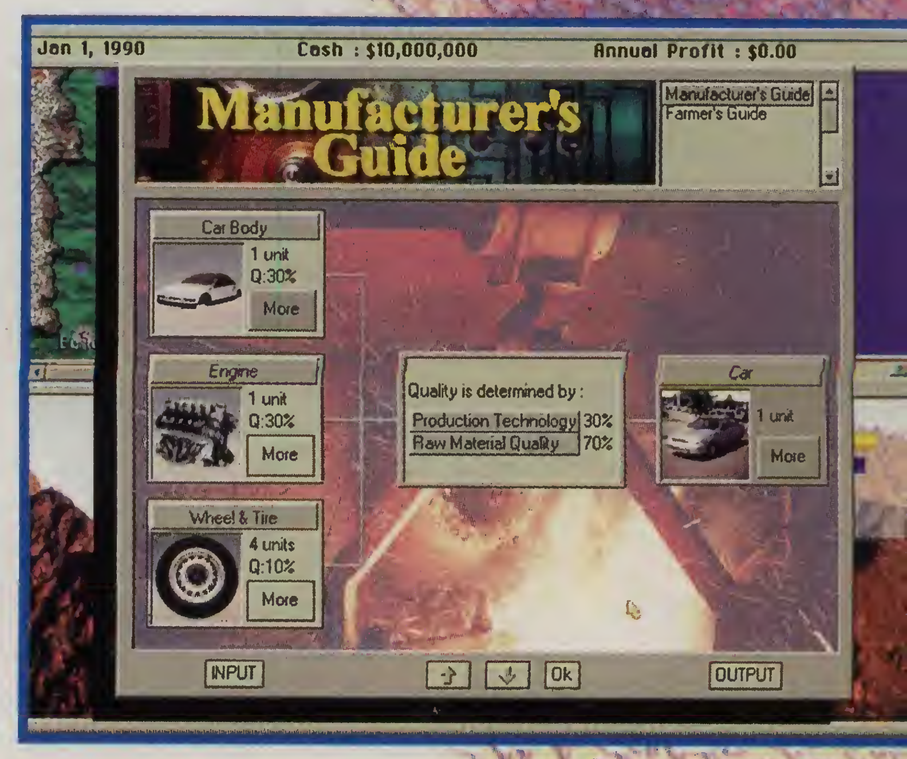
Błąd! ! Po stokroć błąd! To nie jest czysta strategia, to tylko troszkę uproszczona symulacja strategii inwestycyjnej, gry na giełdzie papierów wartościowych i tysiąca innych rzeczy. Przed podjęciem decyzji należy wziąć pod uwagę tyle wskaźników i elementów, że początkujący gracz po chwili gubi się w nieustannie zmieniających się liczbach. Np.: by sprzedawać dobrze mleko, trzeba być na bieżąco z aktualnymi

cenami w mieście, z cenami u konkurentów, ze średnią miejską: cen, marki i popytu. Także ustawienie połączenia między Twoim supermarketem a portem nie jest takie proste: trzeba przy kupowaniu baczyć na jakość towaru, na odległość od supermarketu (koszty transportu rosną!), na popyt w mieście, na konkurencję... uff, dużo tego!

Najtrudniejszą jednakże rzeczą do zbudowania w CAPITALISM+ jest farma. Należy dobrać właściwy klimat, żyzność ziemi i średnią roczną opadów do odpowiedniego gatunku zboża. Zaprawdę, powiadam wam, nie jest to proste. Z farmą i kopalnią można sprząc fabrykę, wytwarzającą z półproduktów gotowe towary. Należy dokładnie skalkulować wydajność farm i kopalni, by uruchomić efektywną produkcję piwa. Sporo roboty, ale jaka satysfakcja, gdy nasze piwo sprzedaje się najlepiej w mieście!

W CAPITALISM+ ekran dzieli się z grubsza na 4 okna naraz: mapę świata (teren, surowce, połączenia między przedsiębiorstwam itd.), mapę miasta (teren i okolice) i dwa okna wielofunkcyjne (m. in. budowanie obiektów i informacja o produktach). Poruszanie się w tym gąszczu informacji jest z początku dość kłopotliwe, ale po chwili czujesz się, jakbyś był stworzony dla tej gry (albo ona dla Ciebie). Wszystkie menu dostępne są pod lewym lub prawym przyciskiem myszy oraz w pasku u góry ekranu. Dostępne są wszystkie wskaźniki ekonomiczne, jakie tylko sobie zażyczysz — bilanse różnego rodzaju, porównania, kursy akcji, wskaźniki gospodarcze, poziom dywidendy — WSZYSTKO! Nie koniec na tym — te wskaźniki mają istotny, choć czasem ukryty, wpływ na Twoją korporację. Niewysoka dochodowość powoduje spadek cen akcji, co naraża Cię na straty i ograniczenia w dostępie do kredytów, to z kolei hamuje inwestycje i... leżysz, bratku. CAPITALISM+ rządzi się twardymi prawami wolnego rynku.

Jest to najlepsza ekonomiczna strategia / symulacja, jaką widziałem. Dokładnie oddaje stopień trudności zarządzania rozbudowanym przedsiębiorstwem, nie pozwalając na chwilę nawet wytchnienia — trzeba sprawdzić ceny akcji, sprzedaż w każdym supermarketów, a moze coś nowego w porcie? Aż dziw bierze, że „C+" nie jest obowiązkowym podręcznikiem dla studentów ekonomii i zarządzania. Wszystkie te nudne teorie widać jak na dłoni, a nie stosowanie ich w praktyce szybko prowadzi przedsiębiorstwo nieostrożnego gracza do upadku.




PRODUKCJA ..... Interactive Magic

DYSTRYBUCJA ..... Marksoft

CENA ..... jeszcze nieznana

UWAGA!.. ..... Trudna, ale wciągająca. Przydałaby się czasem podstawowa wiedza ekonomiczna.

8

# A.D.COP

HAMMER

**WIEM, WIEM, LUBISZ TO UCZUCIE. TRZYMASZ GO NA MUSZCE...BANG, BANG, SZYBKO PRZEŁADOWAĆ, BANG... NIE MA GOŚCIA. VIRTUA COP UKOŃCZONY PO RAZ 2086. ZACZYNA WIAĆ NUDĄ. ALE OTO NA HORYZONCIE WYŁANIA SIĘ COŚ NOWEGO - ZATEM PISTOLET W DŁOŃ I ZACZYNAMY GRĘ.**

Zawołanie: „pistolet w dłoń" jest tu jak najbardziej na miejscu, bowiem najnowsza gra z gatunku celowniczków — A.D.COP — obsługuje pistolet P.C.Gun firmy A4 Tech, co stanowi jej niewątpliwą przewagę wobec VIRTUA COP. Oczywiście, nadal można grać z użyciem myszy — ale moim zdaniem jest to nieporozumienie. Tego typu gry wymagają pistoletu i minimum 17 calowego monitora. Bez tego ginie cały urok zabawy.

A.D.COP to bez dwóch zdań klon VIRTUA COP — jak to niestety zazwyczaj bywa, wykonany słabiej od oryginału. Przewagę VC widać przede wszystkim w znacznie ładniejszej szacie graficznej. W ADC kolory nie są już tak czyste, choć może to wina zastosowania większej ilości tekstur? Największym mankamentem jest jednak rozdzielczość. Brak możliwości ustawienia hi-res trochę dziwi, bo 320x200 to dzisiaj już odrobinę za mało. Zwykle ta niska rozdzielczość nie przeszkadza w grze, ale w momencie gdy przeciwnik wyskakuje spod nóg następuje chwila konsternacji: co to u licha za plama? W ADC zrezygnowano także z trójwymiarowych przeciwników. Są oni płascy jak w DOOM i DUKE NUKEM 3D. Złego słowa nie można powiedzieć natomiast o scrollowaniu tła — jest idealnie płynne.

Sama rozgrywka jest bardzo podobna do VC, choć większość misji rozgrywa się wewnątrz budynków. Mamy tu podobne typy przeciwników, tzn. przeważają panowie w garniturkach wyłażący skąd tylko się da, czasem pojawiają się żołnierze oraz wstrętni goście udający cywilów. Ci ostatni jak zwykle pałętają się pod nogami. Na końcu misji wyskakuje boss, wyposażony w niezliczoną ilość granatów, noży i rakiet. Plusem ADC w porównaniu z VC jest wydłużenie gry, dostępnych jest aż 6 misji. Nie ma za to mirror mode.

Mimo iż dłuższa od VC, A.D.COP i tak za szybko się kończy, ale to jest chyba wada wszystkich celowniczków. Po zsumowaniu wszystkich za i przeciw trzeba powiedzieć, że mimo zastosowania kilku uproszczeń w stosunku do oryginału gra trzyma zbliżony do niego poziom. Jeśli zatem byłeś fanem tamtej gry, zastanów się poważnie nad zakupem A.D.COP.

Na zakończenie parę słów o samym pistolecie. Jest to czarny kolt, pokaźnych rozmiarów lecz lekki, połączony długim kablem z własnym kontrolerem w postaci karty ISA. Dodatkowo w zestawie znajduje się połowa gry A.D.COP (3 misje) oraz komplet sterowników dla DOS-a i Windows 95. Pistolet trzyma celność, aczkolwiek konstrukcja celownika pozostawia sporo do życzenia. Zastosowany układ optyczny jest dość wrażliwy na światło, stąd też lepiej grać w ciemnym pokoju. Zasadniczym mankamentem urządzenia jest jego cena: nieco ponad 200zł. Za taką kwotę można kupić pistolet do konsoli, który pod względem funkcjonalności i jakości wykonania zostawia P.C.Guna nieco z tyłu.

PRODUKCJA: Emag & Union Systems

DYSTRYBUCJA: Mirage

CENA: 95 zł

UWAGA!... pistolet i duży monitor mile widziane.

4

# MUSISZ WIEDZIEĆ GDZIE SIĘ PODŁĄCZYĆ

SUPER MEDIA

## CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

http://www.supermedia.pl e-mail:sales@supermedia.pl tel.: (0-22) 828 09 79, 828 09 77

oraz: Oddział Katowice, al. Korfantego 51, tel. 0 601 28 25 20, 0 601 28 25 35 Oddział Poznań, ul. Piekary 14/15, tel.: 0 601 57 97 07

# DUNGEON KEEPER

IPS

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

# NAJLEPSZY POLSKI MAGAZYN TECHNO

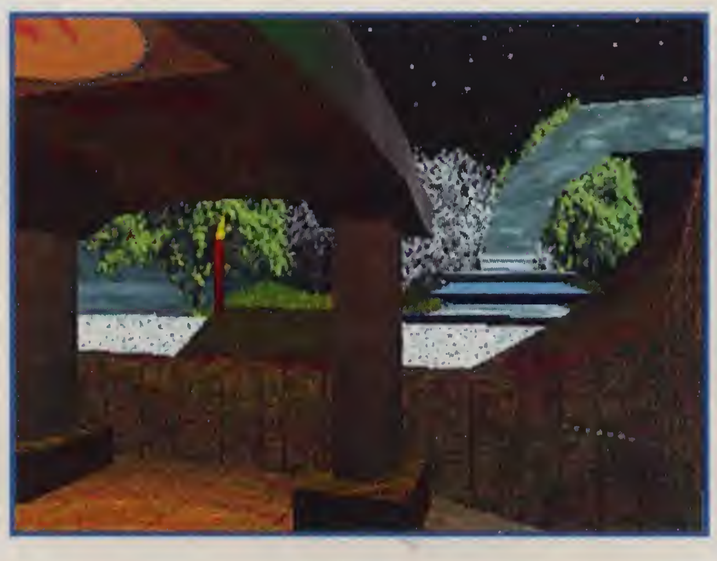
## DOBRA WIADOMOŚĆ dla spóźnialskich

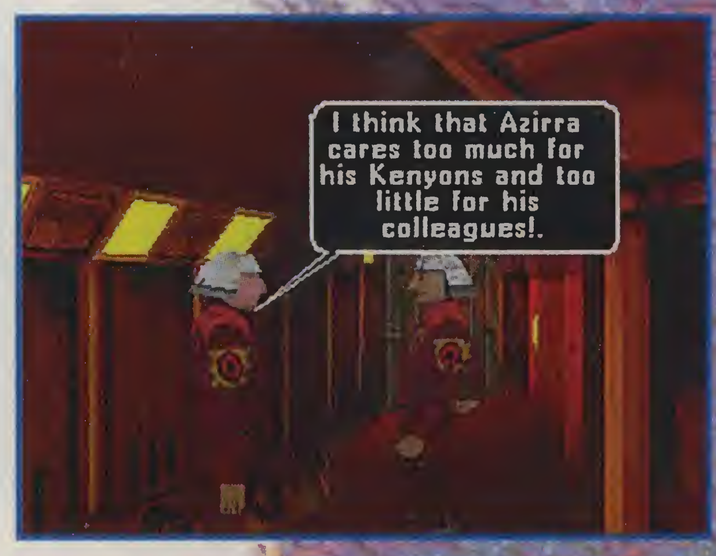
**Pierwszy i drugi numer PLASTIKA znowu dostępne !!!**

Zainteresowanych prosimy o wpłaty kwoty 4,50 zł (za jeden numer) przekazem pocztowym na adres ZJEDNOCZENIE
ul. Świętokrzyska 14 00-050 Warszawa.

Cena zawiera koszty wysyłki.

Prosimy o bardzo dokładne i czytelne wypełnienie wszystkich odcinków czerwonego druczku i zaznaczenie, który numer/numery zamawiacie.





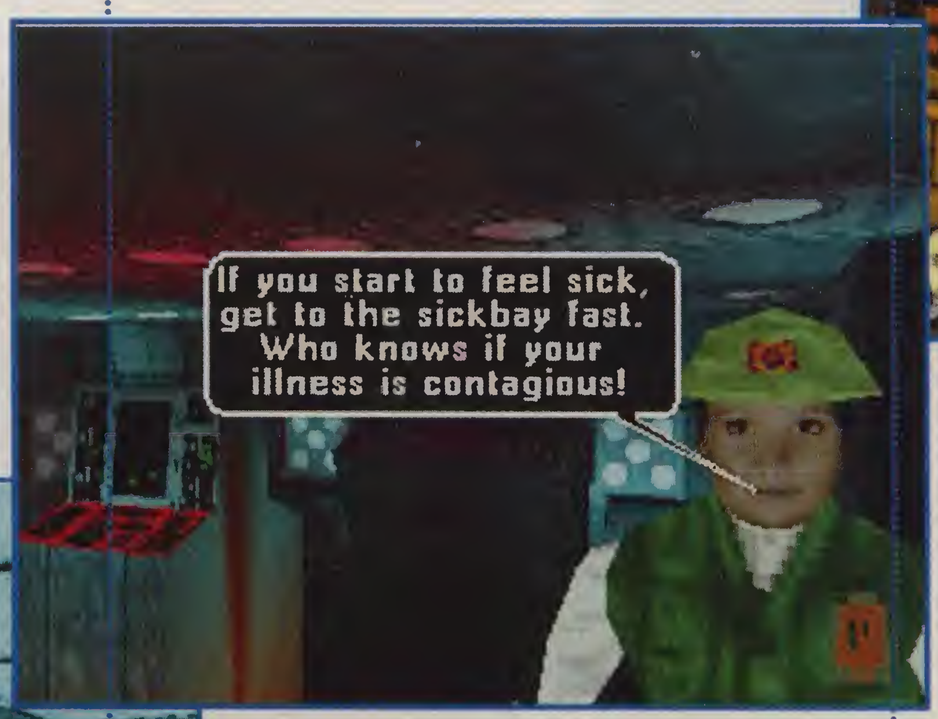

BAMSE

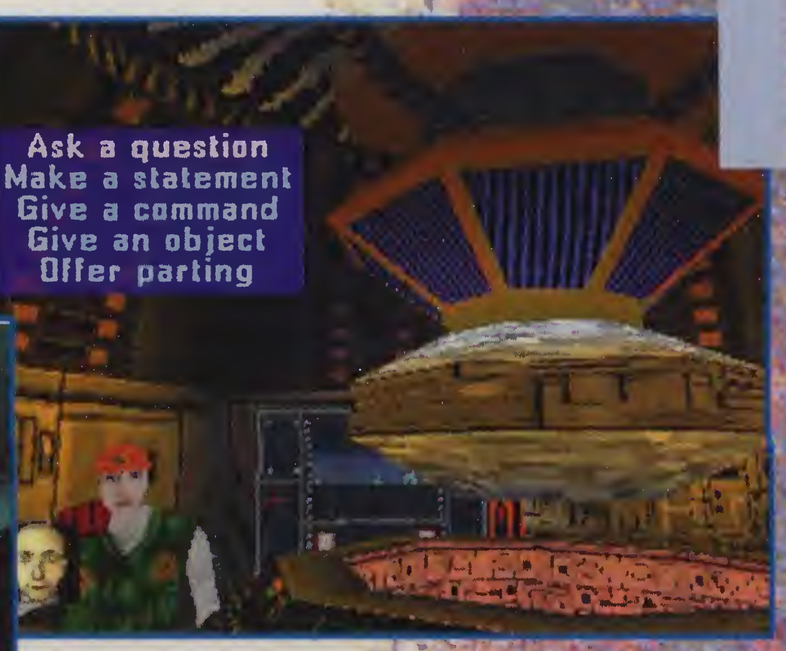
# SENTIENT

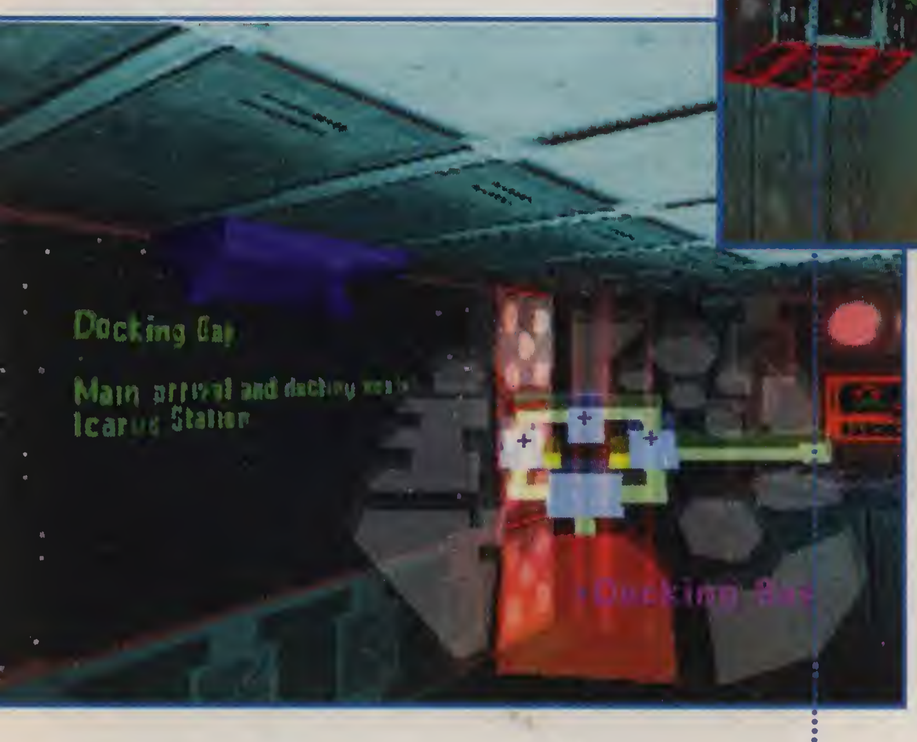
**DOBRYMI CHĘCIAMI PIEKŁO JEST WYBRUKOWANE. JEŚLI TAK, TO PROGRAMIŚCI Z PSYGNOSIS BĘDĄ SIĘ W NIM SMAŻYĆ PRZEZ CAŁĄ WIECZNOŚĆ.**

Gra się zaczyna. Zostajemy przeniesieni do jakiejś stacji kosmicznej, gdzie najwyraźniej miał miejsce jakiś radioaktywny wyciek. W jednym miejscu jakieś paskudnie duże piksele układają się w kształt nieco przypominający ludzkie ciało. Próbujemy nawiązać kontakt i ukazuje nam się bardzo nieprzyjemny interfejs rozmowy, daleko bardziej skomplikowany od tego, czym niegdyś raczyła nas firma Legend w grach typu SPELLCASTING czy ERIC THE UNREADY. Po jakichś dwóch minutach, ni z gruszki, ni z pietruszki, zmieniamy miejsce pobytu — tym razem jest to labirynt żywopłotów w całkiem naziemnej scenerii. Oczywiście, cały czas towarzyszą nam przeogromne piksele. Chwila biegania ciasnymi alejkami i znowu zostajemy przeniesieni w czasie i przestrzeni. Jeszcze raz jesteśmy w jakimś pomieszczeniu statku kosmicznego (Bóg jeden wie, czy tego samego). Dwóch gości oskarża nas o sabotaż i lądujemy w dziwnym korytarzu, który istnieje tylko w naszej wyobraźni — tak, to jakaś Cyberprzestrzeń...Dawno nie zdarzyło się, aby początek gry wyglądał tak zniechęcająco.

Firma PSYGNOSIS podjęła próbę stworzenia tego, czego brakuje niemal wszystkim grom przygodowym — rozbudowanego świata. I tak mamy: 200 renderowanych lokacji, 60 postaci, z którymi można porozmawiać, 7 zakończeń i co najmniej drugie tyle ścieżek, którymi można do tych zakończeń dotrzeć.




Lokacje rzeczywiście są renderowane, w rozdzielczości VGA, mimo to, nie wiadomo, dlaczego gra działa bardzo wolno. Z 60 postaciami da się pogadać, ale żeby sklecić choć jedną trafną wypowiedź, trzeba się nieźle napracować. W grach firmy LEGEND składaliśmy zdania z pewnych konkretnych wyrazów, których było co prawda bardzo dużo, ale sytuacje, w jakich się gracz znajdował były na tyle konkretne, że szło sobie jakoś poradzić. A w chaotycznych realiach SENTIENT mamy ponad 100 możliwych do ułożenia zdań, na które w większości rozmówcy odpowiadają w stylu: „Nie wiem, o co chodzi". Żeby chociaż było jakiś dziesięć zdań do wyboru. A jeśli chodzi o nieliniowość scenariusza, to zapewne nawet maniacy arcydługich rolplejów nie będą mieli ochoty skończyć gry, nie mówiąc już o siedmiokrotnym jej zmęczeniu w celu ujrzenia wszystkich zakończeń.

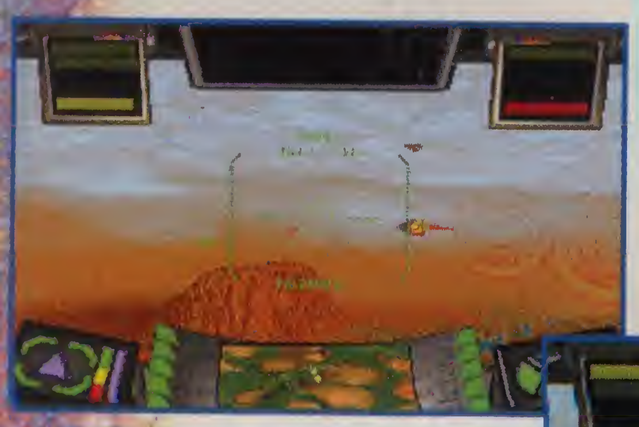
Autorzy gry mieli ambitny pomysł, ale chyba przecenili swoje umiejętności. Tworząc ten pseudo-realistyczny świat przedstawiony zapomnieli najwyraźniej, że musi on być przyswajalny dla graczy. A tak, ich wspaniała i wzniosła idea została podana w sposób dość odrażający i niechlujny. Jak kawior w wiadrze na pomyje.

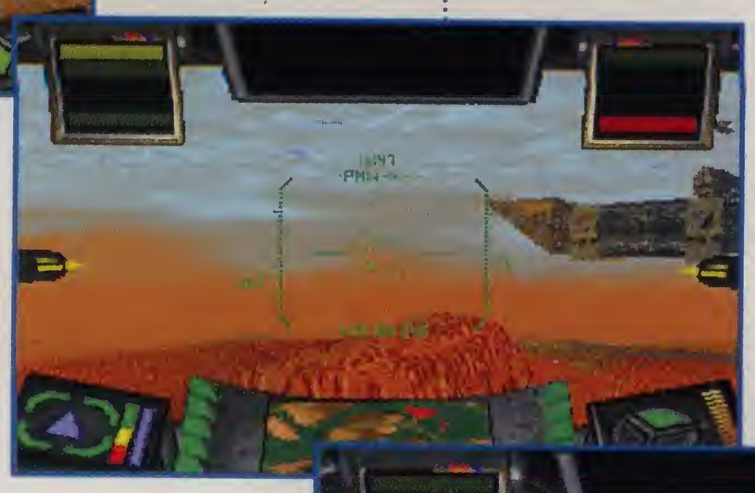
# SANDWARRIORS

MAMUT

**PRZEZNACZONY GŁÓWNIE DO ZABAWY GRUPOWEJ SCARAB NAROBIŁ SWEGO CZASU TROCHĘ SZUMU NA RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH. DZIŚ ZAPREZENTUJĘ ODPOWIEDŹ GREMLIN INTERACTIVE NA PRODUKT ELECTRONIC ARTS. OTO „WOJOWNICY PUSTYNI".**

SANDWARRIORS to strzelanina z elementami symulatora lotniczego osadzona w przedziwnych realiach, akcja zahacza bowiem o rok 6225 n. e. Trwająca od dawien dawna zawierucha wojenna pomiędzy Imperium Horusa a Cesarstwem Seta wciągnęła w swój wir całą ludność pustynnej planety Tawy — teatru działań wojennych SANDWARRIORS.





Gracz wciela się w młodego, niskiego rangą pilota armii Horusa. Trwa wojna, nie ma czasu na długotrwały trening. Mimo okazjonalnego wsparcia ze strony dowództwa wydaje się, że przez większość czasu pilot pozostawiony jest sobie sam. Rajdy na tyły armii Seta, powietrzne pojedynki nad pustynnymi miastami, nocne misje czy też ukrywanie się za nierównościami terenu przed laserami wroga — dość szybko stają się chlebem powszednim żółtodziobów. Nawet na najniższym poziomie trudności, już w pierwszej misji, generałowie Seta zasypują armię Horusa hordami myśliwców, czołgów i Mechów kroczących. Wraz z kolejnymi misjami, wrogowie obrastają w piórka. Rośnie ich inteligencja (nie wzrasta jedynie moc ich laserów i osłon), ich taktyki nabierają finezji, piloci wydają się uczyć ruchów gracza...

Oczywiście, gracz nie jest bez szans. Uzbrojenie futurystycznego myśliwca sił Horusa jest bardzo zróżnicowane — od zwykłego karabinu maszynowego aż po bomby penetrujące typu „Orion" (Geezus!). Niemal w każdym mieście i bunkrze porozrzucane są skrzynki z amunicją i zasobniki z energią. Istnieją też platformy dozbrajające, pozwalające na teleportację niezbędnego sprzętu na pokład statku. Sam wehikuł jest zaś szybki i bardzo, bardzo zwrotny. Możliwe jest wykonanie śruby, nagłe nabieranie i tracenie wysokości, a także przeprowadzenie szczególnie skomplikowanych operacji określanych jako manewry: Ozyrysa, Izydy, Szakala itp. Akrobacje te pomagają przeżyć w często zdarzających się sytuacjach typu: zmasowany atak myśliwców wroga ze wszystkich stron. Przy odrobinie wprawy można doprowadzić do karambolu wrogich myśliwców w powietrzu!

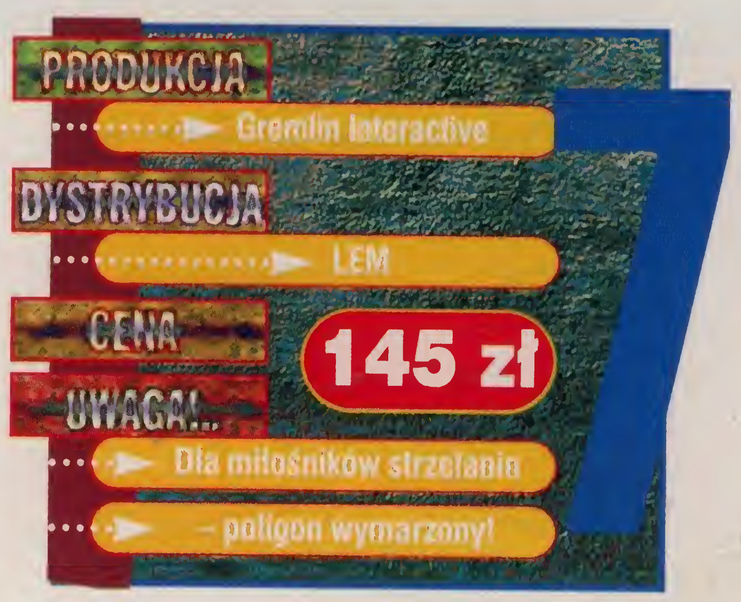
Pod względem zaawansowania technicznego, Tawy bije na głowę większość komputerowych światów. Pomijając stojące na porządku dziennym proste zabudowania jak Rafinerie, Elektrownie, Lotniska, Fabryki, Centra kontroli czy Cytadele, wspomnę tzw. Movery. Pod tą tajemniczą nazwą kryją się teleportery: Primary — przenosi pomiędzy kolejnymi sektorami; Secondary — pomiędzy kolejnymi obszarami w danym sektorze.

„Bitwa o Słoneczny Tron" działa w niskiej rozdzielczości. Zadowoli to z pewnością posiadaczy wolniejszego sprzętu, gdyż nawet w 320x200 SANDWARRIORS ma swój urok. Do gry w rozdzielczości 800x600 potrzebny jest jednak naprawdę mocny sprzęt (na moim AMDekowskim P133 i 32MB RAM obraz poruszał się skokami). Niewątpliwie grafika jest mocną stroną gry: zarówno renderowane filmy, jak i sama laserowa rzeź — prezentują się ładnie i efektownie.

Z nieco mniejszym rozmachem zrealizowali autorzy dźwięk. Chociaż muzyka nie pozostawia wiele do życzenia, huk wybuchów, odgłosy salw i szumu silników można było opracować lepiej. Efekty dźwiękowe wydają się nie pasować do obrazu, są po prostu sztuczne.

Warszawska firma LEM, dystrybutor „Wojowników pustyni", przyłożyła się do przedsięwzięcia i spolszczona wersja gry pojawiła się niedługo po oficjalnej, zachodniej premierze. Zarówno występujące w grze teksty, jak i kwestie mówione, zostały solidnie dopracowane. Tłumaczom należą się duże brawa.

Reasumując, należy SANDWARRIORS zaliczyć do programów udanych. I choć trudno w grze o system graficzny przebijający najnowsze pozycje przeznaczone na Voodoo i wykorzystujące dźwięk Dolby Surround, BITWA O SŁONECZNY TRON na swój sposób urzeka.



# MOTO RACER

KAYTECK

WYMIATANIE NA MOTOCYKLACH PO PROSTU RZĄDZI. SZUM WIATRU, RYK SILNIKA, ZABÓJCZE PRZYSPIESZENIA I SPOJRZENIA PANIENEK. JAPOŃSKI ŚCIGACZ TO MASZYNKA DOSTARCZAJĄCA NIEZAPOMNIANYCH PRZEŻYĆ.

DELPHINE SOFTWARE dopiero debiutuje na rynku wyścigów, ale wygląda na to, że jest to wejście dość udane. MOTO RACER to najlepsze jak dotychczas wyścigi motocyklowe. Gra jest zabójczo dynamiczna. Wszyscy wymiatają jak szaleni do tego stopnia, że trudno jest kogokolwiek dogonić. Realizm jazdy jest dosyć duży, a przez to cała zabawa staje naprawdę dość skomplikowana. Wystarczy popełnić kilka błędów, żeby zostać z tyłu na cały wyścig. W dodatku inteligencja przeciwników jest

niekiedy aż nazbyt zaskakująca. Małym ułatwieniem są szwankujące algorytmy, które pozwalają ci bezkarnie wjeżdżać na różne typy nawierzchni — w rzeczywistości przy tej prędkości po wjechaniu na piasek czekała by Cię wywrotka i ostre tarcie o asfalt.

Zagniatanie (bo tak mówią o jeździe na motocyklu moi znajomi motocykliści) na pierwszy rzut oka jest niezwykle proste, ale już po pierwszym wyścigu przekonasz się, że dobra jazda jest sztuką dla wtajemniczo-

nych. Japońskie motocykle, zwane wiertarami (od odgłosu pracy silnika) lub dzięciołami (od pozycji, w jakiej kierowca wbija się w drzewo), są niezwykle szybkie. Przyspieszenia rzędu kilku sekund do 100 km/h są z jednej strony fascynujące, a z drugiej bardzo trudne do okiełznania. W dodatku trasy bynajmniej nie są proste. Zdradzieckie zakręty, wzniesienia i wariacko porozstawiane budynki to tylko część niespodzianek, na jakie natkniesz się podczas wyścigu. Wyprzedzanie to zupełnie inna bajka — twoi komputerowi kumple bardzo skutecznie potrafią zajeżdżać drogę. Pociesz się tym, że musisz zrobić coś naprawdę głupiego, żeby się wywalić. Zresztą nawet jak zaliczysz glebę, to szybciutko podstawią Ci drugi motor, na który wystarczy wskoczyć i dać gazu na maksa.

Opracowanie graficzne wprawdzie nie oszałamia, ale śmiało można mówić, że jest przyzwoite. Oprawa gry przypomina nieco ekstrawagancje znane z NEED FOR SPEED 2, ale nie jest aż tak efektowna. Sama gra pracuje bardzo płynnie, ale niekiedy zdarzają się małe wpadki programistyczne — a to kamera nie nadąży za twoim manewrem i znikniesz na chwilkę, a to zniknie jakiś budynek czy kursor myszy zostawi na chwilkę czarne pole. Niby drobiazgi, ale zupełnie niepotrzebne. W zamian możesz oglądać bardzo pracowicie przygotowane sylwetki zawodników i nieźle opracowane motory. Trasy otoczone są różnymi elementami — raz nawet przeleciał mi nad głową jakiś samolot z drugiej wojny (chyba Me-109). Pełno jest podjazdów, wiaduktów, tuneli czy mostów. Wydaje się, że twórcy krajobrazu uparli się, żeby urozmaicić rozgrywkę.

MOTO RACER to fajna gra. Nie należy do tych z najwyższej półki, ale jest w ścisłej czołówce średniaków. Wymiata się bardzo przyjemnie, zaś kraksy wyglądają przeuroczo — nie wiadomo gdzie człowiek, gdzie motor, a gdzie reklamy... Wielbicielom dwóch kółek polecam — ja bawiłem się nieźle.

# Listy

Czemu nazywacie się RESET, a nie na przykład „Spacja“ czy „Turbo“?

**Piotr Waś, Nowy Targ**

Spacja to taka „pusta“ nazwa, a Turbo kojarzy się z gumą do żucia. Guma do żucia to telewizja dla zębów, a dobry tytuł to wielka rzecz. Wymyślaliśmy go tygodniami – i nic; aż wreszcie pewnego dnia, podczas intensywnej sesji sieciowego Duke'a zawiesił się serwer i towarzystwo zgodnym chórem zakrzyknęło – RESET! Takie zrządzenie BIOS-u...

Jeśli dostanę jakiś odzew, to może jeszcze coś popełnię i przyślę, potem inni pójdą w moje ślady i już będziecie mogli wydać tomik „poezji“ poświęconych RESETOWI. I jeszcze jeden wniosek — jako że mamy już okres letni, to na zdjęciach z imprez powinniście być w strojach plażowych, zwłaszcza Kasia z recepcji.

**Jacek Wojtecki, Legionowo**

Mimo szczerych chęci, nie możemy odpisać na wszystkie listy – są ich całe tomy. Samo drukowanie, pakowanie w koperty i klejenie znaczków zajęłoby większą część dnia. Znaleźliśmy na to radę: jeśli poza wyrażeniem swojej opinii chcesz otrzymać od nas odpowiedź, to napisz e-maila do redakcji lub do konkretnego autora. Wszystkie adresy znajdziecie na stronie internetowej http://www.reset.com.pl. Co do zdjęć – nie chcemy uprzedzać faktów, ale namawiamy Kasię, żeby poprowadziła jedną z edycji RESET CD.

Czy w Warszawie można kupić kasetę Marylin Manson, bo w Szczecinie kicha?

**Oskar Kaszubski, Szczecin**

W stolicy można kupić kasetę Antichrist Superstar w MPiK-u przy Domach Centrum. Ale uwaga – na okładce nic nie jest napisane, szukaj za to mansonowego anioła (rury, te rzeczy). Tak przy okazji: czy wiecie, skąd biorą się te pseudo: Marylin Manson, Twiggy Ramirez, Madonna Wayne Gacy itd.? To takie cwane połączenie: imion znanych gwiazdek (Marylin Monroe) i nazwisk seryjnych morderców (Charles Manson).

Zauważyłem, że w RESECIE prawie każdy opis zaczyna się od: „tytuł gry“ jest to gra w stylu „inny tytuł gry“ — i to jest OK, natomiast treść jest już różna i to lubię.

**Maciej Grabowski, Świecie**

Te początki opisów to nie wypadek przy pracy – to wynik ekologicznego podejścia do sprawy. Wykombinowaliśmy sobie, żeby na początku recenzji podawać jakiś znany punkt odniesienia. Jeśli grałeś w tę „inną grę“, to od razu wyczujesz klimat. Oszczędzamy w ten sposób trochę wody na artykułach.

**Dziękujemy za pocztówki! Choć pracujemy, to czujemy się właściwie tak, jakbyśmy byli z Wami na wakacjach. I to nie tylko dlatego, że oglądamy zdobiące widokówki zachody słońca nad jeziorem albo Pałac Kultury o poranku. Czytanie tych kartek, to prawie to samo, co zawieranie nowych znajomości. Napisz do nas jeszcze. Lato minie, a my dalej...**

**Będziemy w kontakcie**

**Redakcja**

Wszystkie gry w sklepach są bardzo drogie. Czy jest możliwość kupienia dobrej i pełnej wersji gry po niższej cenie?

**Kamil Siemionczyk, Białystok**

Ceny gier to trudny temat, bo racja jest po obu stronach barykady. Sto kilkadziesiąt złotych to niemało pieniędzy i każdy z nas chciałby, żeby gry kosztowały mniej. Z drugiej strony, dystrybutorzy wkładają dużo pracy i środków w pozyskanie najlepszych tytułów, spolszczenie gier i instrukcji, słowem – profesjonalne wydanie produktu. Koszta te muszą się zwrócić, żeby branża się rozwijała. Jedną z przyczyn takich, a nie innych cen jest – nadal kwitnący – rynek piracki. Jeżeli chcesz kupić grę taniej, to szukaj ofert promocyjnych, będzie ich z biegiem czasu coraz więcej. Pewnym rozwiązaniem jest też kupienie gry używanej, o ile zezwala na to licencja.

Wszystko, co do was napisałem, jest „exclusive“. Jeśli w ciągu pół roku czegoś nie wydrukujecie, napiszę do innego magazynu.

**Wojciech Eysymontt, Radom**

# LISTY

Z tymi „exclusive“ to celna ironia. Rzeczywiście, w kiosku można zobaczyć dwa pisma, które mają tę samą grę „na wyłączność“. Pewne pismo publikuje materiały o wstępnej, ogólnie dostępnej w internecie wersji gry, z wielką pompą ogłaszając je jako „exclusive“. Rozumując w ten sposób, każdy tekst autorów RESETU jest światowym „exclusive“. I Twój list – również.

W pierwszych słowach mego listu składam Wam gratulacje za rozsądek w osądach i nie zachwiane oszołomieniem, chłodne myślenie. Odnoszę się tutaj do recenzji X-Wing vs. Tie „Firghter“ (błąd w spisie treści), z lipcowego numeru, autorstwa KaYtecka. Chcę zaznaczyć i podkreślić, że RESET jako jedyne pismo zamieścił rzetelne słowa krytyki względem tej gry.

**Marcin Przybyłek, Warszawa**

Mamy swoje zdanie na temat gier, które czasami idzie w poprzek obiegowym poglądom – także in plus. Nic tak nie szkodzi grze, jak puste zachwalanie – czytasz taki opis, napalasz się, a potem nadchodzi wielkie rozczarowanie. A my pamiętamy o tym, że decydując się na wydanie swoich pieniędzy, bierzesz pod uwagę recenzję. Literówka? Przepraszamy. To na pewno robota trolla drukarskiego.

VON RADKOVITSH

# CHEATY

zamiast resetu

CHEATY UMOŻLIWIAJĄ FAULOWANIE I ŁAMANIE ZASAD OBOWIĄZUJĄCYCH W ŚWIECIE GIER. PO PROSTU OHYDA! KIEDY JEDNAK PO GODZINACH WYTĘŻONEGO GRANIA ZABLOKUJESZ SIĘ W JAKIMŚ WREDNYM MOMENCIE, WTEDY OGARNIE CIĘ CHĘĆ GRY NIE FAIR. OTO, JAK TEGO DOPIĄĆ.

## Cyber Gladiators

Najpierw **ENTER**, potem poniższe kody:
**RAYL** — czyni cię niezniszczalnym
**SNELLINGS** — odtwarza zdrowie
**COLE** — daje wszystkie bronie oraz niezniszczalność
**LUKASZUK** — wszystkie bronie
**SAGE, BLUE, ACOCADO, OCHRE, VINCENT, HAHN** — zmienia kolor gracza

## FIFA 97

**KELONG** dostęp do ukrytych zawodników: Abbasa Saad i Michaela Vana
**LAOCHIAO** dostęp do ukrytych zawodników: Quah Kim Song i Dollaha Kassima
**KAYU** sędzia biega po murawie w bieliźnie
**LTH** przeciwnik strzela sobie samobóje
**CANTONA** umożliwia graczowi zaatakowanie widza ciosami w stylu Bruce'a Lee

## Hi Octane

Aby uaktywnić cheaty, naciśnij **ALT** wraz z poniższym klawiszem:
**Y** — włącza autopilota
**C** — wyłącza autopilota
**F1** — autodestrukcja
**F2** — wymiecenie wrogów
**F3** — max paliwa
**F4** — max amunicji
**F5** — max tarczy
**F6** — dodaje dodatkowe okrążenie do wyścigu

## Death Rally

Poniższe kody trzeba wklepać w trakcie wyścigu:
**DRUB** — niezniszczalność
**DREAD** — nieskończona ilość amunicji
**DRAG** — nieskończone Turbo

Z kolei te kody trzeba wpisać, będąc w menu:
**DROOL** — kop w postaci 500,000 dolarów
**DRAW** — pożyczka 1,000 dolarów
**DROP** — Pozbądź się 10 punktów
**DRIVE** — Zdobądź 10 punktów

## Gene Wars

W trakcie gry trzeba wpisać **SALMONAXE**. Potem wystarczy wciśnięcie klawiszy:
**W** — automatyczne zwycięstwo
**L** — przywołuje więcej monolitów. Możesz upgrade'ować wszystkich swoich specjalistów i hybrydy
**C** — daje dostęp do purebreds oraz hybryd
**T** — powoduje, że struktury stają się przezroczyste
**D** — podaje statystyki

## Time Commando

**COMMANDO:** wpisane na początkowym menu kodowym przenosi cię do sekretnego poziomu.

kody wpisuj w dowolnym czasie podczas gry.

**HUIBON:** dostajesz max broni.

**VONLUX:** odnawia ci poziom życia.

te kody działają tylko na poziomie trudności **„normal“**.

Roman Empire — **QJSLVABL**
Japanese Middle Age — **KAYAGEAF**
European Middle Age — **MZFSPQDD**
Conquistadors — **AVMJFGGU**
Wild West — **EVBSVTCV**
Modern Wars — **YLHHGXBO**
Future — **ALPYPJFO**
Beyond Time — **YBULVABN**

## POD

**map** — w miejscu tachometru pokazuje mapę toru
**map+F9** — rozszerzona mapa
**retro** — tylne lusterko
**label** — pokazuje nazwiska zawodników nad samochodami

## Outlaws

nowe kody.
**OLAIRHEAD:** włącza/wyłącza latanie.
**OLASH:** dostajesz nieskończoną ilość amunicji.
**OLGPS:** wyświetla aktualne koordynaty.
**OLJACKPOT:** dostajesz wszystkie rzeczy.
**OLZIP:** teleport.

Kody do poziomów:
**OLHIDEOUT:** level 2.
**OLTOWN:** level 3.
**OLTRAIN:** level 4.
**OLCANYON:** level 5.
**OLMILLS:** level 6.
**OLSIMMS:** level 7.
**OLMINER:** level 8.
**OLCLIFF:** level 9.
**OLRANCH:** level 10.

## Interstate 77

W trakcie misji T.R.I.P., przytrzymaj **CONTROL** z **SHIFTem** i wpisz **„getdown“**. Usłyszysz, jak Groove wypowiada te słowa, po czym zostaniesz zaatakowany przez wszystkie samochody. Po tym, jak cię zniszczą, pojawisz się w następnej misji!

## Total Mayhem

**Ctrl-N:** Zostaniesz przeniesiony do następnego levelu
**Ctrl-A:** Zdobędziesz dostęp do kupna broni i dopalaczy
**Ctrl-C:** Otrzymasz bezzwrotną pożyczkę w wysokości 1,000 kredytów

Następujące kody muszą zostać wprowadzone w trakcie misji:
**Ctrl-R:** Tarcze i zdrowie wszystkich żołnierzy zostaną zregenerowane.
**Ctrl-I:** Oto nagle stajesz się niezniszczalny
**Ctrl-M:** Pozbycie się mechów
**Ctrl-Shift** i wpis **STUFF:** daje teamowi dodatkowe przedmioty.

## Perfect Weapon

Poniższe kody trzeba wpisywać na ekranie **PASSWORD**; umożliwiają one przeskok do kolejnych księżyców.
**ICE: DBDBBABA**
**GARDEN: ADDCAADC**
**FOREST: ACBABBCC**
**DESERT: ADDDCACC**
**PROTEUS: DDBDBBCA**
Niezniszczalność podczas grania w trybie God: **gmgodm**

# OUTLAWS

## KRYJÓWKA

Stalowy klucz znajdziesz na strychu *w stodole. Wejdziesz tam po bardzo stro*mym podjeździe obok drzwi zamkniętych kluczem żelaznym. W domku, do którego będziesz teraz mógł wejść, znajdziesz wspomniany klucz żelazny. Otwórz nim zamknięte drzwi i przez tunel przejdź do ostatniego nie zbadanego budynku. Na ostatnim piętrze, za beczkami, ukrywa się gość, którego musisz ustrzelić.

## MIASTECZKO

Do małego sklepiku po lewej stronie saloonu wejdź od tyłu przez małą szparę, po uprzednim przesunięciu skrzyni. Stalowym kluczem otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Do hotelu wejdź przez drzwi frontowe i skręć w prawo. Wskocz na stół i z szafy zdejmij klucz (jednocześnie skocz do przodu i kucnij) , dzięki któremu będziesz mógł spenetrować pokoje dla gości. W stajni na piętrze znajdziesz łopatę. Przeskocz też na dach sąsiedniego budynku, a zdobędziesz odznakę szeryfa. Przy ścianie banku, która wychodzi na centrum miasteczka, ziemia ma nieco inny kolor. Skorzystaj z łopaty i tą drogą dostań się do banku. Weź klucz. Teraz już możesz wejść do sklepu Dry Goods i otworzyć drzwi do piwnicy. Znajdziesz tam łom. W tej samej piwnicy są drzwi, które nim otworzysz. Jeśli wystrzelasz wszystkich rzezimieszków, na głównej ulicy pojawi się szef.

## POCIĄG

Co tu dużo pisać — cały czas przed siebie, otwierając po drodze wszystkie drzwi, które się da otworzyć. Po znalezieniu jakiegoś klucza cofnij się do przedziału, który był dotychczas zamknięty, a potem dalej do przodu. Drzwi między pierwszym wagonem a lokomotywą wyważ łomem.

## KANION

Zejdź ze skał i dojdź do pierwszej wody. Wskocz na półkę z prawej strony i idź aż do wodospadu. Za wodospadem wskocz do wody i podpłyń do wyspy, na której jest dwóch bandytów. Przeskocz na następną wyspę, a potem na następną i na następną... Na ostatniej znajdziesz gwiazdę szeryfa. Podejdź do wodospadu. Zauważysz wejście do tunelu. Oczywiście — wejdź do środka. Trzymając się lewej strony dotrzesz nad urwisko, nad którym będzie napisane Dead Mans Leap. Zeskocz do wody. Gdy zanurkujesz, ujrzysz pod wodospadem tunel. Korytarzami nad i pod wodą idź tak długo, aż dotrzesz nad kolejne urwisko. Naprzeciw, w oddali, ujrzysz dwa następne tunele. Wiatr jest tak silny, że cię przeniesie. Pamiętaj tylko, aby trafić w dolny korytarz. Skręć w lewo. Po chwili tunel się skończy i będziesz musiał zeskoczyć na występ skalny. Uważaj, aby nie polecieć za daleko. Kawałek dalej jest silny wiatr, który może cię zrzucić ze ścieżki. W jaskini zabij szefa.

## FABRYKA

W małej przybudówce znajdziesz klucz, którym otworzysz wrota z lewej strony budynku. Z kuchni po prawej stronie zabierz stalowy klucz. Na końcu korytarza ujrzysz dwie pary metalowych drzwi — otwierają je czerwone przyciski, znajdujące się w pokojach obok. Przejdź obok drzwi zamkniętych na żelazny klucz, a znajdziesz się w centrum fabryki. Po zwiedzeniu terenu powinieneś odszukać trzy zawory — przekręć je — oraz żelazny klucz. Otwórz nim drzwi, które niedawno minąłeś. Windą dojedziesz do kolejnego zaworu. Kiedy go odkręcisz, wskocz do wody i popłyń pod prąd przez otwartą kratę. Dopłyniesz do obszernego jeziora. Pod wodą ujrzysz dwa tunele — jeden do pokoju z kółkami zębatymi, drugi do tunelu, w którym jest bardzo silny prąd. Popłyń tym drugim. Teraz czeka cię najtrudniejsze zadanie w całej grze — musisz strzelać w żółte przyciski zmieniające położenie tam. Zależnie od tego, jak poustawiasz zapory, będziesz mógł popłynąć do różnych pomieszczeń. Celem nadrzędnym jest zdobycie trzech brakujących kółek zębatych. Gdziekolwiek byś popłynął, zawsze skończysz w pomieszczeniu z windą; winda zawiezie cię do komnaty, w której zaczynałeś swój rejs. Trzy kółka zainstaluj w odpowiednim miejscu, a w wielkim jeziorze otworzy się kolejny korytarz — na jego końcu wyskocz z wody. Za skrzyniami jest schowane przejście. Naciśnij czerwony guzik i wejdź do korytarza. Otworzyłeś dwie pary metalowych drzwi, które niegdyś były zamknięte. Przez jedne właśnie przeszedłeś, idź więc do drugich. Naciśnij kolejny przycisk i wskocz do wody. Zauważ, że kolejne wrota w wielkim jeziorze zosta-

ły otwarte. Dotrzesz do ostatniego zaworu. Przekręć go i popłyń do centrum fabryki, a potem zanurkuj pod czaszką. Pozostało już tylko zabicie szefa.

## FORT

Wejdź do fortu i omiń domek, stojący w centrum, z lewej strony. W jednym z pomieszczeń po lewej znajdziesz schody. Wejdź po nich i wskocz na kładkę przechodzącą przez środek fortu. W jednym z pokojów znajdziesz stalowy klucz. Wróć po kładce i w pomieszczeniu nad schodami skręć w prawo, pozostając ciągle na górze. Obejdź fort murami dookoła, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zamknięte drzwi otworzysz kluczem. Idąc dalej w tym samym kierunku dotrzesz do wieżyczki, w której znajdziesz dynamit i kolejny klucz. Zeskocz na ziemię i — tym razem — centralny domek omiń z prawej. Jedne z drzwi na parter budynku, w którym znalazłeś

pierwszy klucz są zamknięte, ale teraz możesz już je otworzyć. Zejdź do podziemi. Dojdź nad urwisko i odszukaj kładkę. Na jej drugim końcu skręć w prawo i trzymaj się lewej ściany. W okratowanym pomieszczeniu czai się Wróg.

## KOPALNIA

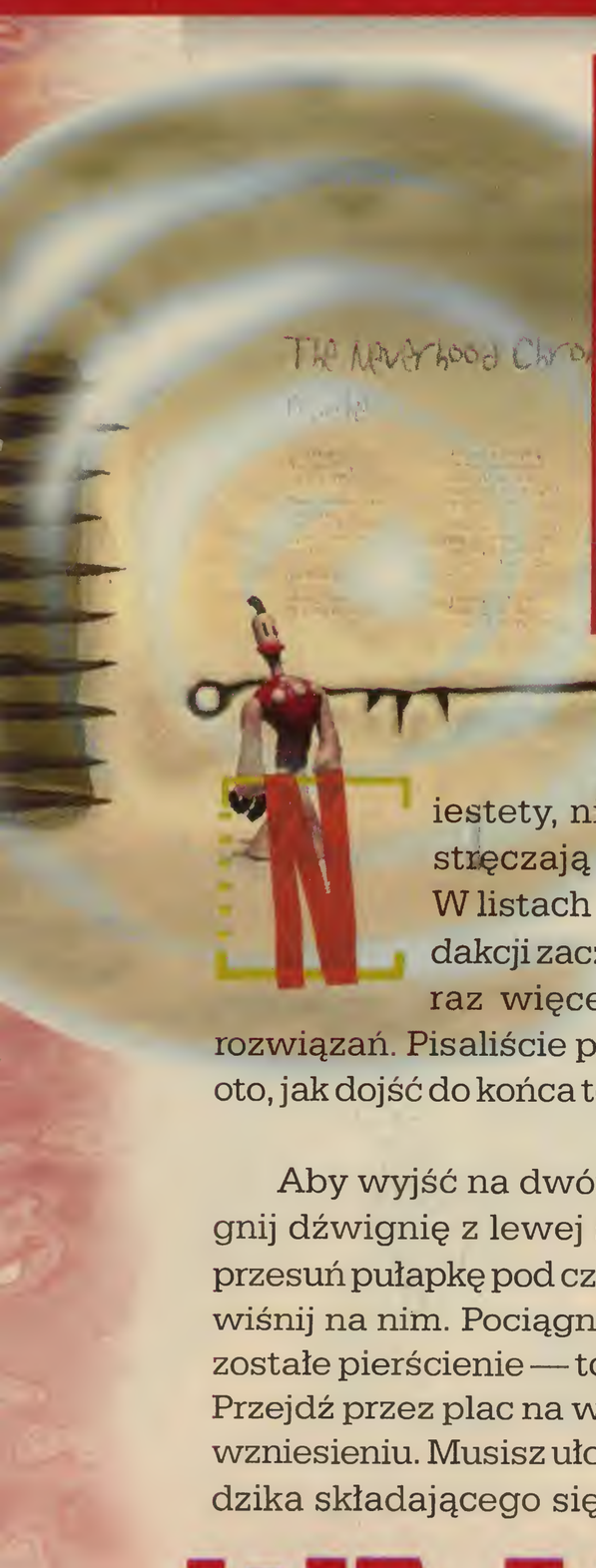
Zjedź windą na dół. Idź w lewo. Cały czas będziesz miał tylko jedną drogę. Nawet gdy trafisz na jakieś rozwidlenie, to i tak jedna z odnóg szybko się skończy. Gdy dotrzesz do małych schodków prowadzących w dół, przejdź obok nich i idź dalej — znajdziesz stalowy klucz. Cofnij się kawałek i zejdź po wspomnianych schodkach. Trzymaj się prawej ściany i otwórz drzwi na końcu wnęki z drewnianym sufitem. Ciągle będziesz poruszał się jedną drogą. Na jej końcu jest pomieszczenie, w którym na skrzyniach stoi olej do lampy. Przez tą skrzynię skocz na występ skalny, a stamtąd na drewniany pomost. Zeskocz z niego na cienką kładkę, a z niej w lewo na tory. Jesteś na wyższym poziomie. Idź prosto i przeskocz z tych szyn na następne — tam

nie do dziur w ścianie i przejdź przez wrota, które się otworzą. Zeskocz na niższe piętro, a następnie wskocz do dziury. Nieopodal jeziorka, w którym wylądujesz, jest jeszcze jedno obozowisko — znajdziesz w nim okrągły kamienny klucz. Przejdź na drugą stronę jeziora. Nie wchodź na schody, tylko przeczołgaj się tunelem. Rzuć dynamit w nadwątloną ścianę i dalej się czołgaj. Po obu stronach będziesz miał kolejne otwory na kamienne klucze — po ich ułożeniu otworzą się kolejne wrota. Tym razem środkowy przełącznik ustaw w dole, a pozostałe w górze. Nie płyń jednak przez tamę, ale przez podwodny tunel. Dotrzesz do rzeki, nad którą zaczynałeś. Ponownie wyjdź na lewy brzeg, a wewnątrz jaskini użyj okrągłego klucza. Przejdź przez opuszczoną kładkę. Przyjmując zasadę "byle do góry", dotrzesz do Indianina, którego musisz załatwić.

## RANCHO

Wskocz na skrzynię, a z niej na dach. W stajni, na piętrze, znajdziesz klucz, którym otworzysz drzwi na parterze. Za nimi znajdziesz łom. Ze stajni udaj się do stodoły. Drzwi otwórz łomem. Na górze zestrzel wielką skrzynię i skocz za nią na sam dół. Tunel opuść przez kominek — znajdziesz się w budynku po przeciwnej stronie ulicy. W jednym z pokoi na piętrze leży klucz, którym otworzysz główną bramę. W willi wejdź na piętro i udaj się na balkon biblioteki. W prawym rogu jest jeden wystający kafelek. Naciśnij go i szybko zeskocz z balkonu

— na dole zastaniesz otwarte wejście do ukrytego korytarza. Wejdź doń i przesuń kafelki z prawej strony kominka. Teraz będziesz mógł przeczołgać się przez płomienie w bibliotece. Na dole znajdź karabin maszynowy, przy jego pomocy pokonaj wielkiego, niebieskiego gościa. Tuż obok jego trupa zauważysz coś na kształt szybu. Z braku windy, będziesz musiał skakać po drewnianych półkach. Na szczycie ponownie przejdź przez kominek. Zgarnij z szafy klucz i otwórz nim ostatnie drzwi w korytarzu...



# THE NEVERHOOD

BAMSE

Niestety, niektóre zagadki nastręczają sporo trudności. W listach i w e-mailach do redakcji zaczęło się pojawiać coraz więcej próśb o podanie rozwiązań. Pisaliście pod właściwy adres: oto, jak dojść do końca tej niesamowitej gry.

Aby wyjść na dwór, trzykrotnie pociągnij dźwignię z lewej strony, a następnie przesuń pułapkę pod czwarty pierścień i zawiśnij na nim. Pociągnij też wszystkie pozostałe pierścienie — to przyda się później. Przejdź przez plac na wprost, do domku na wzniesieniu. Musisz ułożyć na monitorze ludzika składającego się z samych dynamitów (prostokąty z lontami) . Opuść to pomieszczenie drugim wyjściem i skieruj się w stronę skarabeusza. Podnieś pozytywkę i pobaw się nią. Po chwili zaatakuje cię potwór. Uciekniesz do pokoju z dynamitami. Weź zapałkę, podpal wybuchowego ludzika, popchnij w stronę bestii i czekaj na efekt. Wyjdź jeszcze raz na otwartą przestrzeń, po której przed chwilą biegał potwór, ale tym razem obróć się w prawo. Otwórz drzwi i odkręć kran.

Udaj się do Archiwum.

Z puzzli ułóż literę H — ciemniejsze kawałki muszą być z prawej strony. Po chwili znajdziesz kasetę wideo (jest ich w grze 20) . Musisz wszystkie pieczołowicie zbierać — bez tego nie skończysz gry. Niestety jedna z nich leży na końcu Archiwum, czeka cię więc długi spacer. Po naciśnięciu guzika obok kolców, otworzy się przejście do piwnicy. Wejdź tam przy zgaszonym świetle i zapisz sobie symbole, które ujrzysz. Wychodząc z Archiwum ponownie uruchom kolce i zabierz leżącą na ziemi zlewkę. Nalej do niej wody z pobliskiego kranu (zadziała po nadepnięciu na przycisk wystający z ziemi, jeśli wcześniej włączyłeś kurek) . Napij się i spluń do rurek z prawej strony tyle razy, aby po naciśnięciu dzwonka usłyszeć dwie identyczne melodie (3,1,2,0,4) . Pozbieraj wszystkie kasety (także tą ze strychu) .

RECENZJA GRY NEVERHOOD UKAZAŁA SIĘ W DRUGIM NUMERZE RESETU. JUŻ WTEDY ZAZNACZYLIŚMY, ŻE JEST TO GRA ZUPEŁNIE WYJĄTKOWA.

Przez drzwi w tunelu przejdziesz, jeśli naciśniesz trzy przyciski: pomarańczowy jest na strychu małego domku, niebieski w piwnicy Archiwum, a biały w kryjówce bestii. Za mostem zwróć uwagę na urządzenie po lewej stronie. Zanotuj kolejność symboli, a potem huknij z działa. Na balkonie ułóż klocki, dopasowując każdy do poprzedniego, a następnie zrób z nich schody. To opuści most i będziesz mógł zejść na dno starego jeziora. Wsiądź do pojazdu i obejrzyj dokładnie całą ścianę. To, co powinieneś zauważyć i zapamiętać, to ustawienie radia oraz poziom kolorowych płynów w zlewkach. Wróć na dno jeziora i wejdź do żółtego budynku. Odpowiednio dostrajając radio otworzysz wejście do laboratorium.

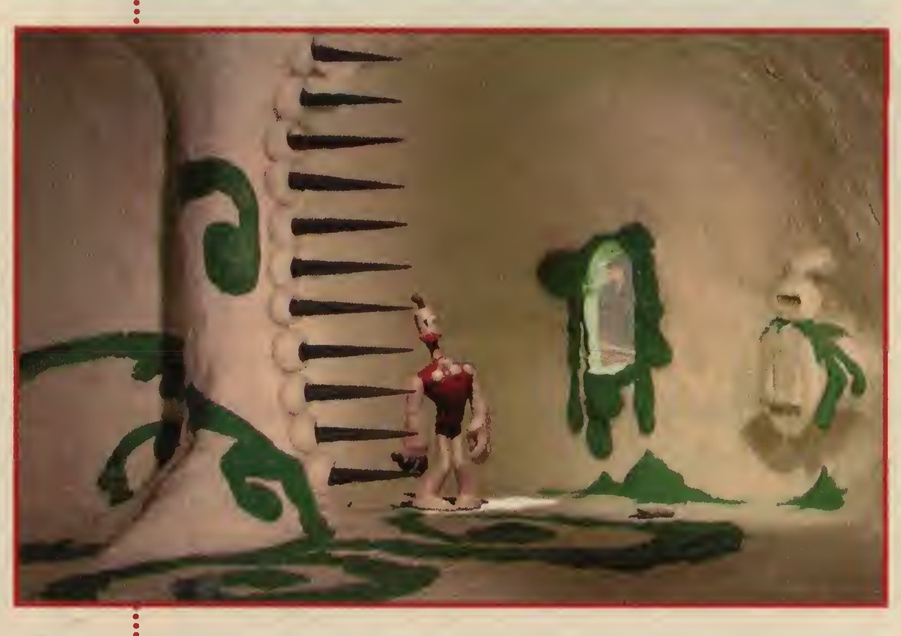
Zapal na chwilę światło. Zauważysz napis BOBBY na szklanej kopule. Zgaś

światło i wejdź do niej. Każdemu kolorowi przypisana jest pierwsza litera jego angielskiej nazwy, a więc, aby ułożyć wyraz BOBBY, barwy muszą być następujące: niebieska, pomarańczowa, niebieska, niebieska i żółta. Zostaniesz zmniejszony. Wejdź na górę do pomieszczenia z kolumnami. W niebieskim laboratorium wlej do zlewek odpowiednią ilość płynów (kombinacja z dna jeziora), a wrócisz do swych normalnych rozmiarów. Po prawej stronie, między kolumnami zauważysz figurkę przypominającą głowę z drabiną. Naciśnij guzik i wejdź po drabinie. Teleportuj się na najwyższy szczyt glinianej planety. Wyciągnij z ziemi kołek, a połączysz rozbity świat.

Przenieś się do różowego pokoju, nadepnij na wystający z ziemi przycisk i szybko przejdź przez drzwi. Po chwili dotrzesz do urządzenia, na monitorze którego pojawiają się takie same symbole, jak na komputerze przy moście. Musisz je wprowadzić w takiej samej kolejności, ale jest tu mały haczyk: symboli jest dwanaście, ale jeden nie został użyty, a inny powtórzono. W miejsce powtórzonego znaku wstaw ten dwunasty. Wejdź do budynku z fioletowymi drzwiami. Przycisk w podłodze uruchamia potężny odkurzacz, który wciągnie myszkę. Idź w lewo i przeprowadź gryzonia przez labirynt (numerując otwory od lewego górnego rogu do sera 1-50 wchodź kolejno do 1,6,2,39,25,30,37,46,12,5,43). Reflektor na jednym kółku przesuń pod odkurzacz i ponownie stań na przycisk. Idąc w prawo natrafisz na układankę pamięciową. Musisz odwracać parami takie same płytki. Najlepiej przerysuj układ płytek — przyda się to nie tylko przy tej zagadce, ale także przy następnej.

Przez owalny, czerwony domek zejdź do podziemi. Zanotuj kolejne trzy symbole i teleportuj się do miejsca, w którym jeszcze nie byłeś. Po chwili dotrzesz do komputera, obok którego zawieszony jest mapa. Przeanalizuj ją i wprowadź koordynaty z Archiwum oraz z podziemi, wyceluj przesuwając „suwaki" na wizjerze i strzel w robota. Idź zobaczyć, co z niego zostało.

Przejdź przez lewe drzwi. Znajdziesz tu zarówno myszkę, jak i reflektor na jednym kółku. Do rozwiązania tej zagadki potrzebne będą trzy klucze. Wyjdź na balkon, weź igłę, wjedź windą na górę, przebij balon i zbiegnij na dół po pierwszy klucz. Drugi znajdziesz w kryjówce bestii, która zaatakowała cię na początku (możesz go zdobyć dopiero po połączeniu światów) . Trzeci otrzymasz po włożeniu do magnetowidu wszystkich 20 kaset i obejrzeniu filmu. Włóż klucze do otworów. Ich właściwe ułożenie poznasz po przesunięciu reflektora i poświeceniu nim na ścianę nad myszką jedzącą serek. Wrota się otworzą i wejdziesz do komnaty z kolejnymi pięcioma pierścieniami zwisającymi z sufitu. Przesuń pułapkę pod ostatni i podskocz. Kiedy spadniesz, zostaniesz przerzucony nad barierką do ostatniego pomieszczenia. Wejdź do sali tronowej. Czy sam założysz koronę, czy zwrócisz ją prawowitemu władcy, zależy tylko od ciebie...



ły niedźwiadek. Każdemu z trzech symboli przypisz taką liczbę oczek na kostce, ile razy dany symbol wystąpił w zagadce pamięciowej, a miś zostanie zaatakowany przez wielkiego robota. Wróć do działa,

# PORADNIK

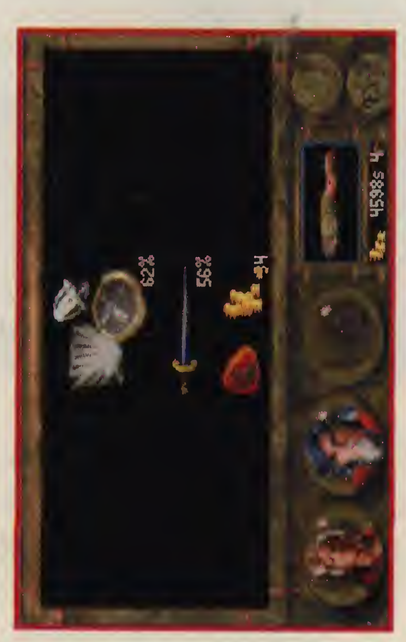
# BETRAYAL AT KRONDOR

OTO RPG WSZECHCZASÓW! CHOĆ BETRAYAL AT KRONDOR STRZELIŁY WŁAŚNIE CZTERY LATA, GRA WCIĄŻ ZACHWYCA. BOGACTWO ŚWIATA, ZRÓŻNICOWANIE POSTACI, CIEKAWY SCENARIUSZ -WSZYSTKO TO POWODUJE, ŻE NAWET POZORNIE DOSKONALSZE GRYNIE ZDOŁAŁY PRZEBIĆ PONADCZASOWEGO HITU DYNAMIX.

COVAL

WSPARCIE MAGICZNE MICZ

DOBRĄ OKAZJĘ DO PRZYPOMNIENIA GRY DAJE FAKT, ŻE OD MAJA JEST ONA DOSTĘPNA ZA DARMO NA INTERNETOWEJ STRONIE SIERRY. KTO JESZCZE NIE ZNA BETRAYAL AT KRONDOR, NIECH NATYCHMIAST TO ZMIENI. PONIŻEJ OPISUJEMY WYBRANE SUBQUESTY I CO CIEKAWSZE TRIKI.



## ŚCIEŻKA ZDROWIA

Trik ten polega na podwyższaniu atrybutu zdrowia, dzięki czemu możesz wytrzymać więcej obrażeń i dłużej używać magii. Cecha zdrowia sama poprawia się co kilka „dni“ gry - by przyspieszyć ten proces, należy znaleźć takie miejsce, gdzie czas szybko płynie. Jedno z nich znajduje się w Highcastle. Gdy wejdziesz do miasta, na horyzoncie będzie widać szlak wiodący do śnieżnego Sar-Sargoth. Należy się tam udać. Komputer poinformuje nas, że most łączący dwa urwiska jest całkowicie zniszczony i cała podróż okazała się fiaskiem. Chociaż cel nie został osiągnięty, to nasze postacie postarzały się o tydzień. Po kilku kliknięciach minie miesiąc, a zdrówka nam przybędzie. Sposób ten ma jedną wadę: trzeba uważać, żeby nasze postaci nie umarły z głodu.

## BŁOGOSŁAWIEŃSTWO DALA

Misję tę można wykonać już w drugim epizodzie gry. W świątyni boga DALA brakuje żywności. Twoim zadaniem jest przynieść worek ziarna. Wykonywanie podobnych zadań jest bardzo łatwym sposobem na pozyskanie przyjaciół, otrzymanie unikalnych przedmiotów lub podrasowanie niektórych parametrów naszych postaci. Sama świątynia znajduje się przy drodze, pomiędzy miastami Tyr-Sog i Eldpoint. Kapłani poproszą cię o pomoc. Z kopyta wyrusz na wschód. Niedaleko znajdziesz dom, w którym mieszka Larissa Halfgate. Za odblokowanie drzwi do jej stajni otrzymasz Tuning Fork (brzęczące urządzenie do strojenia instrumentów). Powróć na trakt i podążaj w stronę Highcastle. Przejdź przez skrzyżowanie i nie zmieniaj kierunku, dopóki nie trafisz do domu Geny Halfgate. Okaże się, że jest ona wiolonczelistką i akurat potrzebuje Tuning Forka. Po wymianie urządzenia na skórzane buty, udaj się do domu znajdującego się na południe od Highcastle. Tam znowu czeka cię wymiana: oddasz buty za upragniony wór ziarna. Czym prędzej wróć do świątyni. Kapłan ogromnie ucieszy się i w nagrodę pobłogosławi jednego z członków drużyny. Od tej pory Dala – bóg protekcji – będzie czuwał nad tą osobą.

## STUDNIA SIŁY

Każdy „erpegowiec" pragnie, żeby jego postacie były jak najmocniejsze, wręcz nietykalne. Dla dociekliwych graczy, którzy nie tylko zaliczają gry, ale się nimi rozkoszują, autorzy BETRAYAL stworzyli studnię siły. Jej działanie jest proste: za każdą wrzuconą do niej fiolkę Fadamor Formula przybędzie naszym postaciom siły. Problem w tym, jak taką studnię znaleźć. Ułatwię ci to zadanie i powiem, że znajduje się ona za zachodnimi szczytami górskimi, niedaleko miasta Caldara. Należy iść główną ścieżką, przekroczyć rzekę i sprawdzać kolejne odnogi głównego traktu. Niedaleko końca drogi odnajdziesz upragnioną studnię siły.

## MAŁY SKLEPIK Z MAGIĄ

W środkowo-wschodnich rubieżach Midkemii znajduje się miasto Dencamp on the Teeth. To tam jakiś przemyślny handlowiec założył mały sklepik Grumbling Magician. Najlepszy sklepik z magią w całym królestwie. Oprócz licznych zwojów z czarami, można tam kupić artefakty pomocne w walce. Najciekawszym z nich jest róg Algon Kokoon. Użycie go przywołuje hordę wilczurów, bezpardonowo rzucających się na wroga. Psiska walczą dzielnie, aż do śmierci.

# O N D O R

PODZIĘKOWANIA DLA ŁUKASZA KUCIŃSKIEGO

## OSTRZE MISTRZÓW

Grę rozpoczyna się z dość podłym orężem. Stopniowo zdobywa się pieniądze i kupuje coraz lepsze egzemplarze narzędzi zbrodni. W końcu jednak dochodzisz do momentu, że pieniędzy masz bez liku, lecz nie ma już czego za nie kupić. Wtedy zaczynasz szukać nie w sklepach, tylko w jaskiniach, niedostępnych miejscach. Do niezwykle rzadkich i niespotykanych mieczy należy zaliczyć: Galon Griefmaker, Sword of Lims Kragma i najwspanialszy egemplarz w Midkemii: Guarda Revanche - miecz mistrzów. Można go odnaleźć dopiero w szóstym epizodzie. Najpierw musisz odszukać rusałkę, która błąka się niedaleko rzeki (patrz mapa). Rusałka oznajmi ci, że mordehelski czarownik trzyma ją w szachu, ponieważ ukradł jej serce. Poprosi cię o odzyskanie przedmiotu. Złodzieja odnajdziesz udając się na zachód od miejsca, w którym teraz jesteś. Gdy się z nim rozprawisz i oddasz właścicielce artefakt, w zamian otrzymasz masy jedzenia i małą, szarą, tajemniczą muszelkę. Musisz zdobyć klingę miecza, ponieważ Guarda Revanche został wiele lat temu zniszczony. Udaj się do jaskini, znajdującej na północnym zachodzie mapy. Dostać się do niej jest trudno, ponieważ wejście kawerny jest „magicznie" zapieczętowane. Musisz podejść do jaskini od strony skał, trzymaj się ich zachodniej krawędzi. W jaskiniach odnajdź salę, do której drzwi są zamknięte specjalnym kluczem Key of lineages. W środku znajduje się skrzynia, hasło do jej otwarcia brzmi: Glamredhel. Klinga miecza połączona z muszelką rusałki odtworzą legendarny miecz o nie tępiącym się ostrzu i zabójczych parametrach.

# THEME HOSPITAL

KROOGER

ZARZĄDZANIE SZPITALEM TO NIE TAKA ŁATWA SPRAWA, JAK BY SIĘ WYDAWAŁO. SKORZYSTAJCIE WIĘC Z RAD DOKTORKA KROOGERA, KTÓRY PRZY TEJ GRZE SPĘDZIŁ KILKA NIEPRZESPANYCH NOCY I WYPIŁ PARĘ LITRÓW KAWY, (PRZEZ CO MUSIAŁ SOBIE ROBIĆ KRÓTKIE PRZERWY).

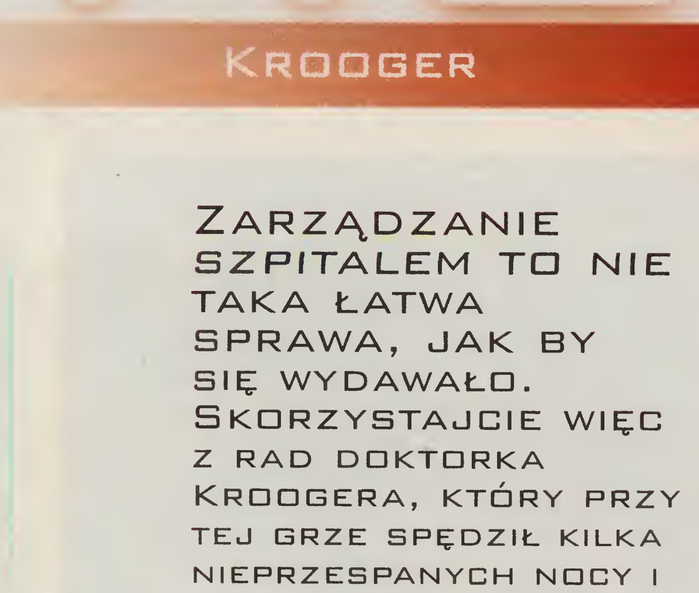
## NA POCZĄTEK

Pierwszą część poradnika kieruję do ludzi stawiających pierwsze kroki w zarządzaniu szpitalem. Na samym początku radzę zwolnić grę na VERY SLOW i spokojnie rozbudować szpital. Dla ambitnych: ustaw prędkość na AND THEN SOME MORE i od razu otwórz szpital, zobaczymy jak sobie dasz radę. Postaw dwa GP's office i wszystkie pokoje diagnostyczne dostępne na danym levelu. Po drugim etapie masz możliwość zbudowania RESEARCH DEPARTAMENT, nie szczędź nań miejsca i postaw w nim dwa biurka, a w dalszych etapach nawet cztery - daje to natychmiastowe skutki. Moja taktyka polega na wygospodarowaniu oddzielnego kąta (zazwyczaj osobnego budynku) na pomieszczenia dla personelu, do których nie wchodzą pacjenci (i nie wymiotują) tj. STAFF ROOM, RESEARCH DEPT., czy TRAINING. Nie musisz się już potem martwić o te budynki i możesz skupić uwagę na innych problemach. Oto podstawowe budowle, z którymi można spotkać się w pierwszych fazach gry. (Specjalnie podaję ich oryginalne nazwy, żeby nie mieszać wam w głowach.)

## DIAGNOSTICS

### Obiekty wyłącznie diagnostyczne

**CARDIOGRAM.** Kardiogram jest bardzo ważnym pokojem, przychodzi tu dużo pacjentów na „przegląd". Często się psuje i szybko ulega zniszczeniu.




**GENERAL PRACTICE OFFICE** (GP's Office). To tutaj recepcjonistka odsyła pacjentów, którzy dopiero co przyszli do szpitala. Tu też często wracają pacjenci, u których nie sposób odgadnąć choroby po pobycie w innym obiekcie diagnostycznym. Jest to podstawowy pokój: powinieneś wybudować na samym początku minimum trzy, a maksimum cztery GP's, w zależności od wielkości szpitala i długości kolejki. Nie wymaga naprawy.

**X-RAY**. Nic innego jak rentgen. Bardzo często używany pokój, powinien być pod stałą obserwacją, łatwo się psuje. Gdy X-RAY zostanie użyty więcej niż sto razy, szczerze radzę wymianę na nowy. Handyman nie dostanie zawału od ciągłego doń biegania, a ty zaoszczędzisz miejsca w razie zniszczenia sprzętu. X-RAY zajmuje dużo miejsca, dlatego radzę rozsądnie pomyśleć, nim umieścisz go w swoim szpitalu.

**BLOOD MACHINE.** Urządzenie do analizy krwi. Przy dużej liczbie chorych najlepiej jest mieć dwa takie pomieszczenia. Rzadko się psuje.

**SCANNER.** Bardzo często odsyłani są tu pacjenci z trudnymi do rozszyfrowania typami choroby, tj. KING COMPLEX czy SERIOUS RADIATION. Łatwo się psuje, zajmuje dużo miejsca i w ogóle jest niewygodny. Jest na mojej „czarnej liście", a to ze względu na mały współczynnik wytrzymałości.

**GENERAL DIAGNOSIS.** Jest to pokój wyłącznie diagnostyczny, całkowicie wystarcza jeden. Czasami stoi odłogiem, ale bywa, że nie można się opędzić od pacjentów, przez co często się psuje.

# HOSPITAL

## DIAGNOSIS / TREATMENT.

**Pomieszczenia zarówno diagnostyczne, jak i miejsca, w których można leczyć niektóre choroby.**

**PSYCHIATRIC.** Pokój pomaga w diagnozie choroby danego pacjenta i zarazem leczy różne zaburzenia psychiczne, tj. KING COMPLEX, TV PERSONALITIES, INFECTIOUS LAUGHER czy SWEATY PALMS. Często uczęszczany, potrzebuje doktora z kwalifikacjami psychiatry, nie wymaga napraw.

**WARD.** Oddział służy do obserwacji pacjentów jak i do kwarantanny pooperacyjnej. Potrzebuje pielęgniarki i nie podlega zużywaniu się. Na oddziale powinno stać od dwóch do czterech łóżek. Dość często używane pomieszczenie, ale wystarczy postawić jedno.

## TREATMENT.

**specjalistyczne pokoje do leczenia chorób niezbyt zrozumiałych**

**OPERATING THEATRE.** Sala operacyjna do leczenia SPARE RIBS, KIDNEY BEANS, GOLF STONES czy UNEXPECTED SWELLING. Potrzebuje dwóch chirurgów i częstej naprawy stołu operacyjnego. W całym szpitalu na ogół wystarczy jedna sala.

**PHARMACY.** Bardzo, ale to bardzo ważny pokój, leki podawane przez pielęgniarkę leczą większość chorób, tj. INVISIBILITY, SLEEPING ILLNESS, TRANSPARENCY, UNNCOMMON COLD, CORRUGATED ANKLES, THE SQUITS, HEAPED PILES, GUT ROT i BROKEN WIND. Jak już wspomniałem, apteczka obsługiwana jest przez pielęgniarkę, pomieszczenie nie niszczy się, więc nie podlega żadnym naprawom.

## CLINICS.

**Pomieszczenia do leczenia specjalnych dolegliwości (children don't try this at home!).**

**INFLATION.** Przychodzą tu pacjenci chorzy na BLOATY HEAD. Ich duża głowa zostaje przebita i napompowana gazem, nieźle co? Najbardziej podatne na zniszczenia pomieszczenie w grze, uważaj na nie. Wymaga obsługi zwyczajnego doktora.

**SLACK TONGUE CLINIC.** Dolegliwość, której pozbędą się tutaj pacjenci, to SLACK TONGUE. Zbyt długi jęzor zostanie po prostu odcięty (jakie to proste). Pokój mało podatny na uszkodzenia i nie wymaga szczególnej troski. Obsługuje go zwykły doktorek.

**FRACTURE CLINIC.** Pacjenci przychodzą tu z chorymi kośćmi, FRACTURED BONES; do obsługi potrzeba pielęgniarki. Pomieszczenie w ogóle się nie psuje.

**HAIR RESTORATION.** Przychodzą tu łysi pacjenci z dolegliwością BALDNESS. Pomieszczenie dostępne jest w późniejszych fazach gry, wymaga opieki doktora i rzadko się psuje.

## FACILITIES
### Pomieszczenia udogadniające.

**DECONTAMINATION.** Pacjenci z nadmierną radioaktywnością SERIOUS RADIATION znajdą tu ulgę. Urządzenie często się psuje i wymaga obsługi ze strony doktora.

**STAFF ROOM.** W tym pokoju personel odpoczywa siedząc na sofie, grając w HI-OCTANE, bilard lub oglądając TV. Pokój nie musi być duży. Aby personel szybciej mógł się zregenerować, staff room powinien zawierać maksymalną liczbę udogodnień .

**TRAINING.** Pokój wymaga doktora o statusie CONSULTANT. Konsultant z ekstra zdolnościami leczy innych kolegów jego specjalizacji, pokazuje to wskaźnik w polu dodatkowych specjalizacji, w paru etapach bardzo ważne pomieszczenie.

**TOILETS.** Wiadomo: WC powinien posiadać wystarczającą ilość kabin, żeby pacjenci nie sra... znaczy, nie brudzili po całym szpitalu. Podstawowa budowla, jeśli chcesz utrzymać czystość w lecznicy.

**RESEARCH DEPARTAMENT.** Podstawowa budowla po pierwszym etapie. Powinieneś wygospodarować nań jak najwięcej miejsca. Im więcej naukowców (RESEARCHER) obsługuje pokój, tym szybciej wynajdują nowe lekarstwa, urządzenia itp. Pokój posiada urządzenie AUTO AUTOPSY, do którego czasami wysłać można pacjentów z niezrozumiałymi dla nas chorobami.

## WSKAZÓWKI:

1. Większe pokoje, liczba okien i różnych rzeczy, tj. gaśnica czy kwiatek, poprawiają morale personelu.

2. Toaletę staraj się stawiać w głównym korytarzu, aby pacjenci w potrzebie łatwo ją mogli znaleźć.

3. Nie oszczędzaj na recepcjonistce, tania recepcjonistka do niczego się nie przyda, jeśli przed nią ustawi się kilometrowych rozmiarów kolejka.

4. Stawiając GP's OFFICE, pomyśl o ich ulokowaniu blisko drzwi, jeden obok drugiego. Wszyscy potrzebujący będą mogli czekać na diagnozę w głównym korytarzu i unikniesz tłoku w innych częściach szpitala.

5. W poczekalni postaw parę kwiatków w celu polepszenia samopoczucia pacjentów.

6. Dbaj o to, by bardziej potrzebujący otrzymali pomoc na samym początku. Często zmieniaj ustawienia kolejek.

7. Podczas EMERGENCY zadbaj o wypoczętego doktora lub pielęgniarkę i ustaw pacjentów w kolejce tak, aby ludzie z wypadku (charakterystyczna syrena alarmowa nad głową) otrzymali pomoc w pierwszej kolejności. Jeśli masz tylko jedno pomieszczenie danego typu, a ludzi z wypadku będzie ponad 11, to nie bierz zlecenia: nie wyrobisz się.

8. Jeżeli pacjent jest już umierający (żółta główka zamienia się w czaszkę), a czeka jeszcze np. do GP's OFFICE, to wyślij go do domu lub na natychmiastową kurację. Jako że reklamacji nie przyjmujemy, pacjenci którzy nie zmarli w poczekalni nie idą na nasze konto osób uśmierconych - lepiej więc używać pierwszego sposobu.

9. W dalszych etapach gry, do sprawnego działania szpitala powinieneś zatrudnić 15 lekarzy o różnych potrzebnych umiejętnościach, co najmniej 6 Handymanów i 3 - 4 pielęgniarki.

10. Uważnie czytaj BRIEFING! Dowiesz się tam wielu ciekawych rzeczy o danym etapie tj. jak go wygrać i co możesz napotkać na swej drodze do zwycięstwa.

11. W BONUS-owych etapach, gdy strzelasz do szczurów, skoncentruj się na jednym pomieszczeniu z wieloma dziurami; będzie ci łatwiej, niżbyś miał latać po całym szpitalu.

12. Podczas epidemii zawsze wybierałem opcje uleczenia pacjentów przed przyjściem Inspektora z Ministerstwa Zdrowia i zawsze mi się udawało. Dziwne, ale prawdziwe...

13. Na samym początku warto jest się zapożyczyć w banku i rozbudować swój szpital na maxa, szybko ci się to zwróci i łatwo oddasz kasę do banku.

14. Trust no one. Gdy masz chwilę czasu, zwracaj uwagę na swój personel: czy za bardzo się nie obija? Potrafiłem znaleźć takiego cwaniaka, który kręci się po szpitalu nie robiąc nic. Wyrzuciłem go na zbity pysk.

15. Większość czasu po rozbudowie szpitala poświęcaj na naprawy, urządzenie po defekcie stoi bezczynnie, zajmując tylko miejsce.

16. Nie zaniedbuj własnego stanu zdrowia. Kawa (kofeina) jest toksyczna, brak snu wywołuje psychozy, siedzenie na d... niszczy kręgosłup. A sam wiesz, jak to jest w szpitalu.

CENA 148 zł

JUŻ W SPRZEDAŻY

CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT

# W CAŁOŚCI PO POLSKU

NARESZCIE WSZYSTKIE TWOJE

NIEZASPOKOJONE ŻĄDZE ZNAJDĄ UJŚCIE.

POKONAJ SWOICH PRZECIWNIKÓW

SIŁĄ I SPRYTEM.

POZBAW ICH

ZBĘDNYCH KOŃCZYN

POZOSTAWIAJĄC RESZTKI CIAŁ

W KAŁUŻACH KRWI.

CZEKAMY NA CIEBIE ...

W PIEKLE !!!

# ECSTATICA II

PC CD ROM

PSYGNOSIS

NIE POTRAFIĘ PISAĆ O TEJ GRZE BEZ UCZUCIA POKORY. WYDAWAŁO MI SIĘ, ŻE WIDZIAŁEM W ŻYCIU WIELE, ALE **ECSTATICA II** NAPRAWDĘ PRZYTARŁA MI NOSA. JUŻ OD DAWNA NIE BYŁO GRY TAK BOGATEJ, TAK OBSZERNEJ I DŁUGIEJ A PRZY TYM TAK WSPANIAŁEJ. BOJĘ SIĘ, ŻE SWOIM GADULSTWEM POPSUJĘ WAM RADOŚĆ SAMODZIELNEGO JEJ SMAKOWANIA ALE NIE MOGĘ POPRZESTAĆ NA ZDAWKOWEJ RECENZJI, BO **ECSTATICA II** TO GRA INNA NIŻ WSZYSTKIE. (...)

TO PRAWDA TAKICH GIER JUŻ SIĘ NIE PISZE. (...)
TA GRA NAPRAWDĘ MA PONAD 1500 LOKACJI! NAPRAWDĘ GRA SIĘ W NIĄ MINIMUM 100 GODZIN. A KAŻDA SEKUNDA PEŁNA JEST EMOCJI I TEGO ULOTNEGO UCZUCIA JAKIEGO TAK BARDZO OSTATNIO BRAKUJE. (...)

SECRET SERVICE 46 (5/97)

ANDREW SPENCER STUDIOS

WWW.PSYGNOSIS.COM

DLA WINDOWS '95

**CD PROJEKT**®

**Biuro: Warszawa** ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Produkcja Andrew Spencer. © 1996 Andrew Spencer Studios Ltd. Ecstatica II jest znakiem handlowym Psygnosis Ltd. Psygnosis i logo Psygnosis są znakami handlowymi Psygnosis Ltd.© 1996 Psygnosis Ltd. Windows® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dstrybucja w Polsce CD Projekt.

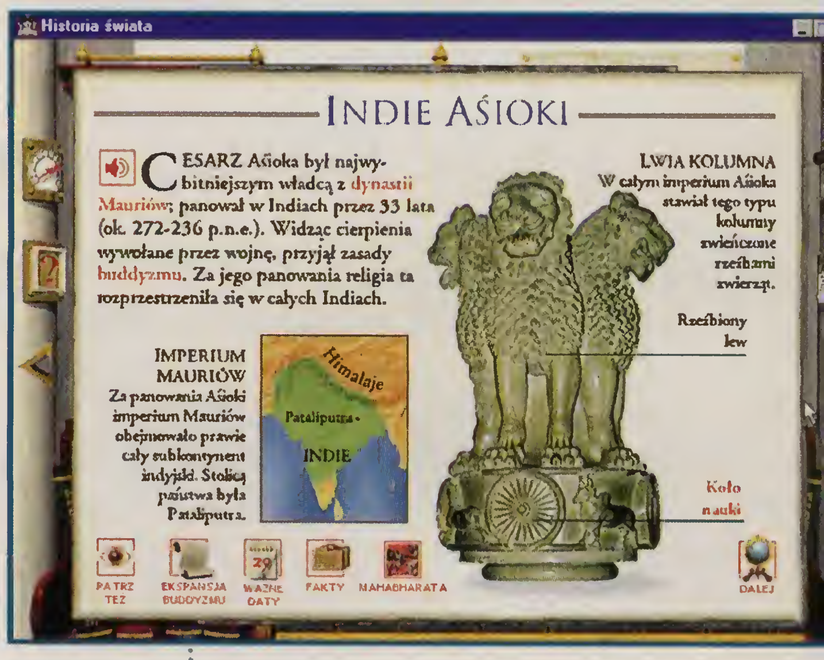
# Powrót do przeszłości

M.M.

**HISTORIA LUBI SIĘ POWTARZAĆ. KTO ZNA PRZESZŁOŚĆ, TEMU ŁATWIEJ UNIKNĄĆ POWTÓRZENIA CUDZYCH BŁĘDÓW. ISTNIEJE WIELE SPOSOBÓW POZNAWANIA HISTORII. DZIŚ MOŻE NAM W TYM POMÓC TAKŻE NASZ POCZCIWY KOMPUTER.**

Firma DK Multimedia znów zdołała nas zadziwić. Jej nowa, spolszczona przez Optimus Pascal wersja „Historii Świata" tuż po ukazaniu się na rynku zjednała sobie wielu zwolenników. Encyklopedia ta zawiera szereg wartościowych wiadomości, poczynając od prehistorii aż do współczesności. W programie omówiono najważniejsze wydarzenia polityczne, kulturalne i gospodarcze w historii świata, nie ominięto także historii Polski.

Włączając animacje możemy zobaczyć salutującego Marszałka Piłsudskiego, obserwować budowę Empire State Building w Nowym Jorku lub ujrzeć jak eksploduje bomba atomowa zrzucona na Hiroszimę. Encyklopedia pokazuje niezwykłe odkrycia, wspaniałe postaci, zjawiska charakterystyczne tylko dla danych regionów, epok, religii i kultur.




Zawarty w „Historii Świata" materiał jest bardzo bogaty zarówno od strony merytorycznej, jak i ilustracyjnej. Wielkim atutem programu są filmy archiwalne — już choćby dla nich warto zakupić ten produkt.

**DYSTRYBUCJA: OPTIMUS PASCAL ORAZ CD PROJEKT**

# ENCYKLOPEDIA WSZECHŚWIATA

**NIECH PODNIESIE RĘKĘ, KTO NIGDY NIE SPOGLĄDAŁ W NIEBO PEŁNE GWIAZD? NIE WIDZĘ. JAK WIĘC WIECIE, W TAKICH CHWILACH ZACZYNAMY MYŚLEĆ O TYM, CO ZNAJDUJE SIĘ POZA NASZĄ RODZIMĄ PLANETĄ.**

Zastanawiamy się, jaką tajemnicę kryje przed nami wszechświat. „Encyklopedia Wszechświata" na pewno uchyli rąbka tej tajemnicy i przybliży wiele, dotychczas nieznanych nam, zjawisk i faktów.

**DYSTRYBUCJA: OPTIMUS ORAZ CD PROJEKT**

### Pierwszy krok w kosmos...

Interaktywna, multimedialna „Encyklopedia Wszechświata" to fascynująca, kosmiczna przygoda. Program daje niemalże nieograniczone możliwości zapoznania się z zagadnieniami z zakresu astrofizyki, historii wszechświata, astronautyki i kosmologii. Wyśmienita szata graficzna, jak i liczne filmy oraz animacje wzbogacają od strony plastycznej obszerny materiał tekstowy.

### Wszechświat — granica ostateczna...

Program jest kontynuacją serii encyklopedii, wydawanych przez firmę DK Multimedia. Budowa EW jest prawie identyczna, jak budowa innych produktów z tej serii. Pierwsze, co widzimy po uruchomieniu, to menu główne. Zawartość encyklopedii podzielona jest na tematy. Są wśród nich: biografie naukowców, gwiazdy i galaktyki, planety, wiadomości o układzie słonecznym i o wszechświecie. Planetarium pozwala nam wybrać dowolny punkt na Ziemi i z niego obserwować niebo. Galeria planet oraz funkcja o nazwie „niebo z bliska" umożliwia oglądanie zdjęć planet i gwiazd. Encyklopedia zawiera również wiadomości na temat podróży człowieka w kosmos, a wśród nich znajduje się film z lądowania ekipy Apollo 11 na Księżycu. Program umożliwia poznanie sprzętu i statków kosmicznych i pozwala np. samemu pokierować takim statkiem podczas symulacji lądowania na Księżycu.

### Na koniec...

Program jest swego rodzaju wyjątkowym produktem. Opowiada nie tyle o samym wszechświecie, o gwiazdach i planetach, ale także o człowieku, jego podróżach i miejscu w kosmosie.

Niebo gwiaździste nade mną

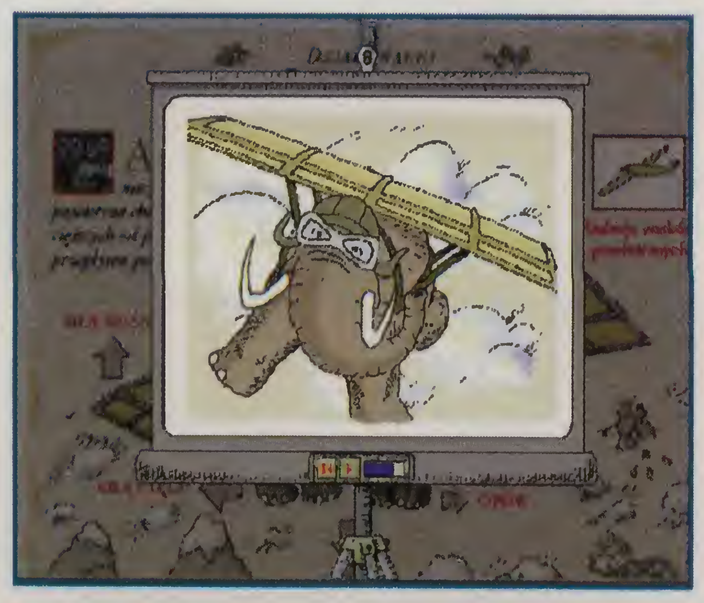
M.M.

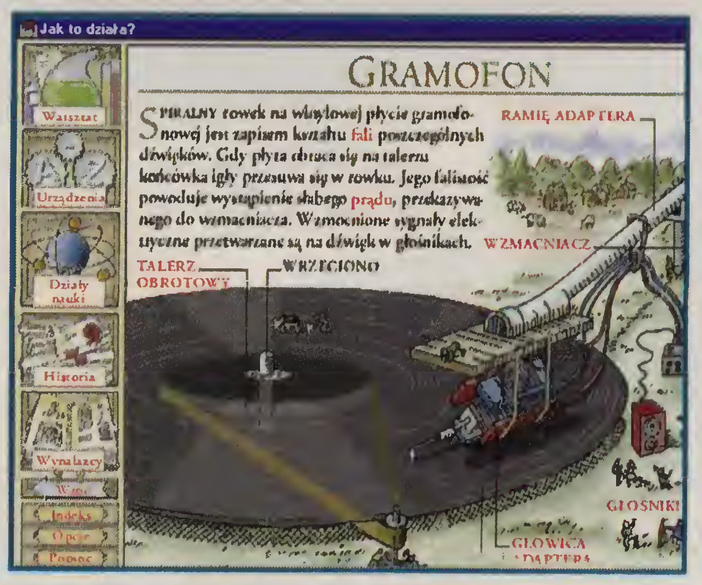
# Jak TO DZIAŁA?

**Chciałbyś szybko dowiedzieć się wielu wspaniałych rzeczy o świecie techniki i przy okazji wspaniale się bawić? Masz zegarek i chcesz wiedzieć „Jak to działa?". Odpal komputer, wrzuć CeDeka i do dzieła.**

## Krótkie słowo wstępu...

„Jak to działa? " to fascynujący przewodnik po świecie nauki i techniki. Encyklopedia ta, na wiele zabawnych sposobów, ukazuje zasady działania przeróżnych urządzeń. Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak to robi radio, telewizor lub suszarka to dobrze trafiłeś. „Jak to działa?" wyjaśni Ci wszystko krok po kroku. Po encyklopedii oprowadza Wielki Włochaty Mamut, który klaruje jak działa program.



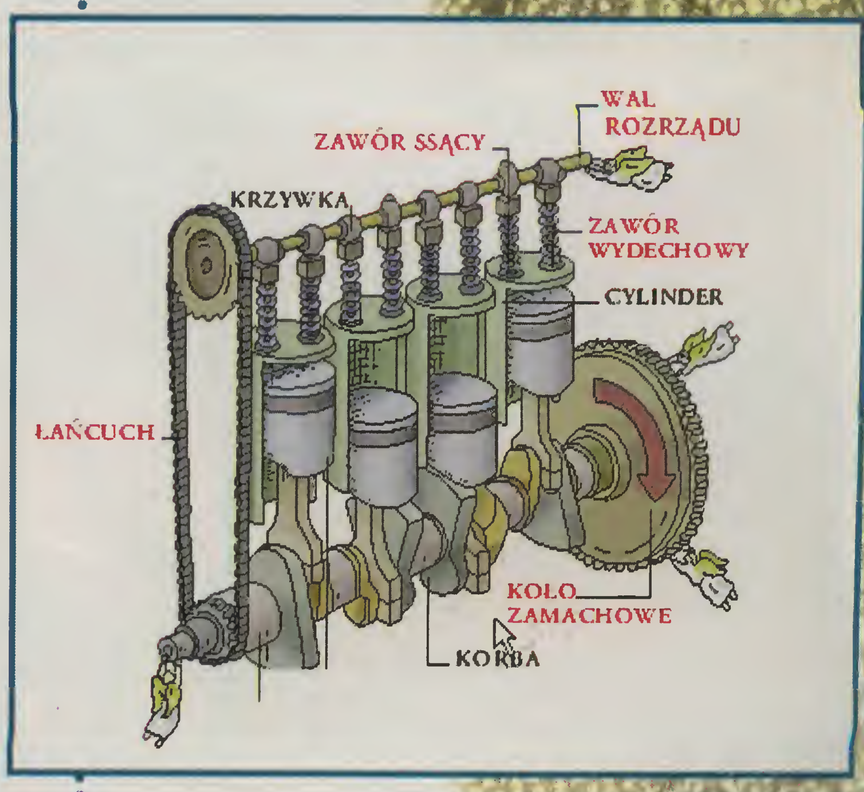


## Troszeczkę o budowie programu...

Encyklopedia zbudowana jest w znany nam, choćby z produktów firmy DK Multimedia, charakterystyczny sposób. Po uruchomieniu programu głos narratora wita nas w menu głównym, którym jest „warsztat". Z warsztatu możemy się udać do biblioteki urządzeń, wybrać interesujący nas dział nauki, przejść do historii techniki albo do spisu wynalazców. Jeżeli nie wiemy, gdzie czego szukać, to w poszukiwaniach na pewno pomoże nam indeks alfabetyczny.

## Teraz o... Mamutach...

„Jak to działa? „ wyposażona jest w całe mnóstwo zabawnych filmików demonstracyjnych. Na pewno zastanawialiście się kiedyś, co to jest równia pochyła i do czego może nam służyć. Oto jak wyjaśnia zastosowanie równi pochyłej narrator jednego z wspomnianych filmików: „Łapanie mamutów to trudna sztuka. Najlepszym sposobem jest zrzucenie na delikatną czaszkę zwierzaka głazu o niewielkich rozmiarach. Jednak wciągnięcie głazu na odpowiednią wysokość wymaga nie lada wysiłku, który nie zawsze kończy się powodzeniem. Myślałem długo, jak rozwiązać ten problem. Wreszcie wymyśliłem. Zamiast wznosić wysokie wieże, trzeba budować pochylnie. W ten sposób o wiele łatwiej wciąga się głazy i łapie więcej mamutów. Złapany mamut jest zwykle chętny i gotowy do pracy."




## Podsumowując...

„Jak to działa?" jest dobrym programem do nauki techniki zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Jego atutem jest to, że uczy bawiąc. Encyklopedia dostępna jest w języku polskim i angielskim (CD Projekt). Szczerze polecam ten produkt.

magazyn internetowy

# //www.

//nowe technologie

//edukacja

//rozrywka

//media

//biznes

//kultura

//sport

//zdrowie

**Czytaj, pierwszy w Polsce, popularny miesięcznik o Internecie!**

http://www-mag.com.pl e-mail: redakcja@www-mag.com.pl
adres redakcji: 00-867 Warszawa ul. Chłodna 35/37 tel. 6547823 fax. 6545795

# PRENUMERATA

**Reset** Prenumerata półroczna .....**19** zł
Prenumerata roczna .....**35** zł

**Reset CD** Zamówisz go poprzez wypełnienie kuponu prenumeraty i wpłacenie odpowiedniej kwoty pieniędzy:

1 wydanie: .....**8** zł
3 wydania: .....**19** zł (6,33 zł za egz.)
6 wydań: .....**35** zł (5,83 zł za egz.)
12 wydań: .....**65** zł (5,42zł za egz)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. **5 – 6**.

**Reset + Reset CD** 3 miesiące .....25 zł
6 miesięcy .....45 zł

**Uwaga!!! Najtańsza oferta!**

**Zniżka 38%!** 12 miesięcy ....**85 zł**

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer wrześniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 sierpnia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od października. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem: **(022) 654-57-95.**

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.

## Prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD.** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres: **prenumer@reset. com. pl**

**Informacje, które musisz podać:**

- **Imię** i **nazwisko**
- Dokładny **adres**
- **Czas trwania** prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- **Od którego numeru** rozpoczynasz prenumeratę

**Cena prenumeraty:**

Prenumerata na 3 miesiące — 24 zł
Prenumerata na 6 miesięcy — 44 zł
Prenumerata na 12 miesięcy — 82zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszta przesyłki pokrywa redakcja.

Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania (3 mies. — 4 zł; 6 mies. — 5,5 zł; 12 mies. — 7 zł).

**Numery archiwalne** Już od dziś możesz zamówić u nas numery archiwalne **Reset** (nr 5 – 7)

Cena jednego egzemplarza wynosi **2,50** zł

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty (zamieszczonego obok) zaznacz, które numery zamawiasz.

**magazyn internetowy WWW. Prenumerata „www"**

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować **www.– magazyn internetowy.**

numer 4/ sierpień 1997
**Reset**

**Zamawiam prenumeratę***

TAK, proszę o **darmowe** konto **e-m@ilowe!**

Jeśli nie masz 18 lat, potrzebna będzie zgoda rodziców

Reset MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

| | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. |
|---|---|---|---|---|
| Reset | | | 19 zł | 35 zł |
| CD | 8 zł | 19 zł | 35 zł | 65 zł |
| Reset + CD | | 25 zł | 45 zł | 85 zł |

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

**Począwszy od numeru:** .....

**Zamawiam numery archiwalne**

Zamawiam następujące numery Reset w cenie **2.50 zł** za jeden egzemplarz*

☐ 5/97(1) ☐ 6/97(2) ☐ 7/97(3)

* Zakreśl odpowiednie pole

**Zamawiam prenumeratę***

TAK, proszę o **darmowe** konto **e-m@ilowe!**

magazyn internetowy WWW.

| | |
|---|---|
| 3 miesiące | 25 zł |
| 6 miesięcy | 45 zł |
| 12 miesięcy | 80 zł |

**Począwszy od numeru:** .....

* Zakreśl odpowiednie pole

**Zamawiam prenumeratę***

TAK, proszę o **darmowe** konto **e-m@ilowe!**

Jeśli nie masz 18 lat, potrzebna będzie zgoda rodziców

Reset MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

| | 1 mies. | 3 mies. | 6 mies. | 12 mies. |
|---|---|---|---|---|
| Reset | | | 19 zł | 35 zł |
| CD | 8 zł | 19 zł | 35 zł | 65 zł |
| Reset + CD | | 25 zł | 45 zł | 85 zł |

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

**Począwszy od numeru:** .....

**Zamawiam numery archiwalne**

Zamawiam następujące numery Reset w cenie **2.50 zł** za jeden egzemplarz*

☐ 5/97(1) ☐ 6/97(2) ☐ 7/97(3)

* Zakreśl odpowiednie pole

**Zamawiam prenumeratę***

TAK, proszę o **darmowe** konto **e-m@ilowe!**

magazyn internetowy WWW.

| | |
|---|---|
| 3 miesiące | 25 zł |
| 6 miesięcy | 45 zł |
| 12 miesięcy | 80 zł |

**Począwszy od numeru:** .....

* Zakreśl odpowiednie pole

# PRENUMERATA

## Konta e-mailowe dla prenumeratorów — Gratis!

Postanowiliśmy w wakacje trochę zaszaleć i razem z providerem usług internetowych **Supermedia** sprawić niespodziankę naszym najwierniejszym czytelnikom. Jeżeli do końca września zaprenumerujesz **Reset** lub **Reset CD**, otrzymasz darmowe konto poczty elektronicznej. Konta będą zakładane na podstawie potwierdzenia przelewu, dlatego prosimy o bardzo wyraźne wypełnianie kuponu.

## Zasady:

- konto internetowe jest przydzielane na cały okres trwania prenumeraty, więc jeżeli zamówisz dwanaście numerów **Resetu**, będziesz mógł korzystać z niego przez rok, a przy sześciu numerach przez pół roku. **Jeśli nie masz 18 lat potrzebna będzie zgoda Twoich rodziców (rachunki za telefon!!!).**
- Oferta dotyczy oczywiście wszystkich naszych dotychczasowych prenumeratorów, którzy otrzymają konta w pierwszej kolejności
- Kwestie techniczne prosimy zgłaszać do biura obsługi klientów **Supermediów, tel. 828-0977 w. 111.**

## Konkursy prenumeratora

Pamiętasz? Nasz konkurs polegał na wymyśleniu hasła reklamującego RESET, które trzeba było napisać na kuponie prenumeraty. Nagrody w postaci gier komputerowych wysłaliśmy pocztą. A oto zwycięzcy i hasła:

### Czerwiec:

**1. Krzysztof Kupczyk z Józefowa**

**Reset**— na własnej skórze sprawdź, co wtedy przeżywa twój komputer.

**2. Tomasz Marszycki z Lublina**

Czy to zima, czy to lato, **Reset** kupcie mamo, tato. W zimie, w lecie, w karnawale, człowiek **Reset** czyta stale.

**3. Michał Zatoń z Blachowni**

**Reset** nie kasuje portfela, kasuje nudę!

**4. Tomasz Ziółkowski z Piaseczna**

Kto **Reset** kupuje, temu mózg się nie lasuje!

**5. Łukasz Żeszko z Bielskiego Podlaskiego**

Gdy już kopiesz sobie grób, weź się w garść i **Reset** kup!

**6. Szymon Opala ze Skierniewic**

Nie resetuj, kup **Reset**!

**7. Daniel Kołodziński**

Masz kłopoty z grami, kupuj **Reset** z Cedekami.

**8. Wojciech Madera z Tych**

Masz peceta, kup **Reseta**!

**9. Paweł Wiśniewski ze Skierzyny**

**Reset** rządzi, **Reset** radzi, **Reset** nigdy was nie zdradzi.

**10. Marcin Szulc z Nowej Rudy**

Czytaj **Reseta**, bo to najlepsza gazeta.

### Lipiec:

**1. Robert Perka z Łaska**

Życie jest ciężkie, a później jest **Reset**.

**2. Jakub Mysiak ze Szczecina**

Jeśli nie masz **Reseta**, łapy precz od peceta.

**3. Paweł Brzoza z Wrocławia**

**Reset** — demon na wysokich obrotach.

**4. Józef Łukaszewski z Gliwic**

W **Resecie** bajery na 102, każdy mądry już go ma.

**5. Bogdan Górecki z Rozprza**

Kto **Reset** kupuje, ten więcej widzi i czuje.

**6. Marcin Krejcza z Krakowa**

**Reset** — nie ma odwrotu.

**7. Leszek Hotda ze Stalowej Woli**

Kiedy pograć masz ochotę, chwyć za **Reset**, enter potem.

**8. Paweł Dziedzic z Janowa**

**Reset** — zacznij od nowa!

**9. Kajetan Stadtmuller z Uraza**

Oszczędzaj kiesę — kupuj **Reset**.

**10. Paweł Jakubowski z Kuneszyna**

Rzucam piwo, rzucam laski, **Reset** wchodzi w moje łaski!


Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
**ZPR Express Sp. z o.o.**
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
**11101024-978048-2720-5-55**

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
**ZPR Express Sp. z o.o.**
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
**11101024-978048-2720-5-55**

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
**ZPR Express Sp. z o.o.**
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
**11101024-978048-2720-5-55**

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... .....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
**ZPR Express Sp. z o.o.**
Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
PBK III/o Warszawa
**11101024-978048-2720-5-55**

Opłata
zł .....

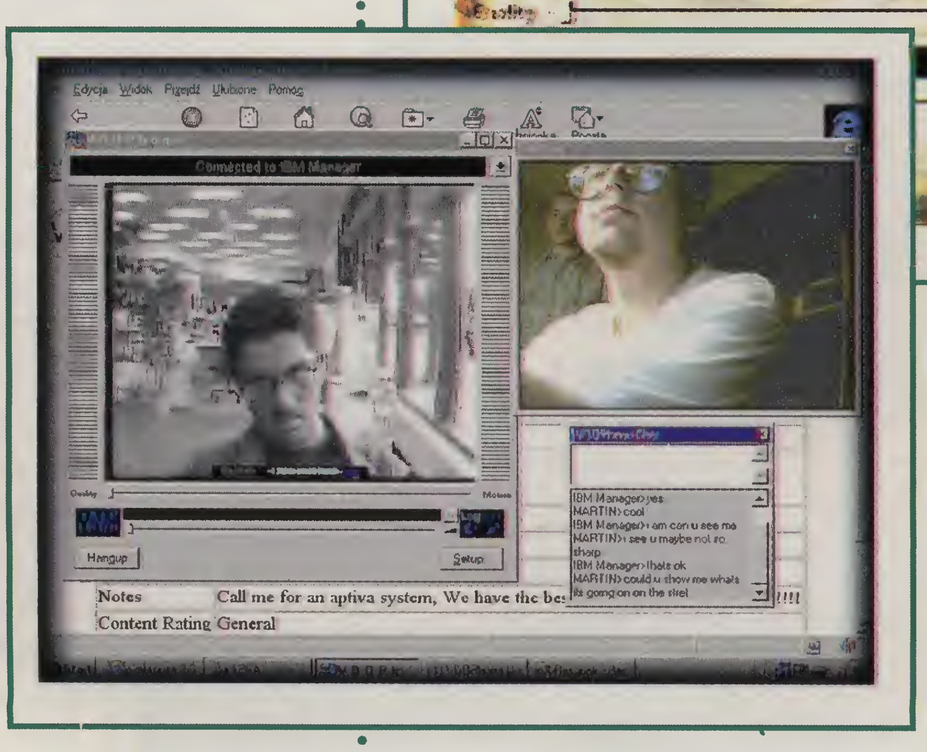
Datownik ..... Podpis przyjmującego

**Dystrybucja: ISD-SPORE Cena: 895zł**

Początki Internetu wyglądały dość słabo:przekazywać można było tylko tekst i to za pomocą skomplikowanych komend. Potem jednak pojawiło się światełko w tunelu. Strony WWW, miłe oku, nie wymagały już od internautów wiedzy tajemnej.

# VIDEOKONFERENCJA

Marcin Gutkiewicz




All wszystko to dzięki ekspansji systemu Windows. „Okienka“ poszerzyły możliwości sieci o E-MAIL, FTP, IRC i WWW – podstawowe usługi, jakie świadczy Internet swoim użytkownikom.

Nowy wymiar komunikowania się w sieci - to WIDEOKONFERENCJE. Co to takiego? Jest to połączenie wizji i fonii, przesyłanych poprzez Internet, na żywo, z udziałem jednej bądź kilku osób po drugiej stronie. Sygnał przesyłany jest poprzez zwykłą sieć telefoniczną lub ISDN do dostawcy Internetu. Można również użyć sieci lokalnej ETHERNET LAN do komunikowania miejscowego.

Mamy przyjemność przetestować jedną z pierwszych, tanich videokonferencji dla przeciętnego internauty, pasjonata komunikacji czy businessmana. Instalacja zestawu jest prosta: karta wciśnięta w slot PCI wykrywana jest automatycznie po uruchomieniu komputera, potem instaluje się już sterowniki i software. Tuner TV ma wejścia na sygnał antenowy, SVHS i sygnał kamery oraz wejścia/wyjścia dźwięku. Co można zrobić z takim zestawem poza oglądaniem się na Internecie? Można na przykład nagrać program telewizyjny lub film wideo z żądaną jakością obrazu oraz dźwięku, to samo oczywiście można zrobić z sygnałem kamer (zwykłej i SVHS). Film taki można np. zgrać potem na CD-ROM w formacie AVI. No i można oglądać telewizję, wideo, czy „grać“ na konsoli na swoim PC. Dobra zabawa - gwarantowana.

Przypuszczam jednak, że omawiana zabawka kupowana będzie do celów internetowych, dlatego właśnie dostarczono z nią oprogramowanie dla Windows 3.xx, 95, NT. Pierwszy program umożliwia oglądanie telewizji oraz zgrywanie sygnału wizji (programy: VDO TV, VIDEO), oglądanie się na Internecie (program VDO PHONE, site internetowy http://www.vdonet.com) w trzech konferencjach: ogólnej, zastrzeżonej oraz XXX-Adult Only (bez ograniczeń i opłat, zupełnie za darmo). Drugi program CU CEE ME jest chyba najpopularniejszym programem wśród użytkowników wideokonferencji. Ilość serwerów CU SEE ME, na których możemy się oglądać, liczy się w dziesiątkach; możemy wchodzić na serwery uczelni, instytucji oraz osób prywatnych. Ciekawym sitem jest NASA TV, na którym można oglądać na żywca np. transmisje ze startów promów kosmicznych. Jakość transmitowanego obrazu w sieci Internet zależy od paru czynników. Po pierwsze, od natężenia użytkowania Internetu w świecie. Po drugie: od szybkości podłączenia. Dystrybutor mówi o modemach już 14,4 Kbps, lecz dopiero 28,8 lub 33,6 zapewnia sprawną komunikację. O ISDN to nawet szkoda mówić, bo daleko nam jeszcze do cyfrowej linii telefonicznej po normalnych cenach. Po trzecie,szybkość przekazu zależy od liczby transmitowanych klatek obrazu (maksymalnie 30 klatek na sekundę) oraz tego, czy obraz jest kolorowy czy czarno-biały, w jakiej rozdzielczości, czy transmitujemy przy okazji dźwięk i jakiej jest on jakości. A propos transmisji dźwięku: możemy ją wyłączyć, dzięki temu poprawi się jakość i szybkość wyświetlania.

Zestaw do wideokonferencji TWINCOMM VIDEO COM jest kolejnym krokiem w stronę globalnej komunikacji. Jeszcze trochę, i da się siecią przesłać pizzę.

## WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

IBM PC Pentium lub Pentium Pro; 16 MB pamięci operacyjnej; 8 MB wolnego miejsca na dysku twardym; wolny slot PCI na płycie głównej modem minimum 14,4 Kbps -połączenia internetowe liniami telefonicznymi karta graficzna umożliwiająca wyświetlanie kolorów w 16 bitach (high Color) przeglądarka WWW (Microsoft Explorer lub Netscape) środowisko Microsoft Windows 3.xx, 95 lub NT 4.0

## ZESTAW DO WIDEOKONFERENCJI TWINCOMM VIDEO COM:

-tuner telewizyjny; kamera (zasilana ze złącza klawiatury)
-mikrofon; niezbędne okablowanie
-oprogramowanie VDO Phone, VDO Video, VDO TV na CD-ROM
-oprogramowanie CU U SEE ME na CD-ROM
-sterowniki dla Windows 95, NT 4.0; instrukcja obsługi

BLACHA

# gadający CD-ROM

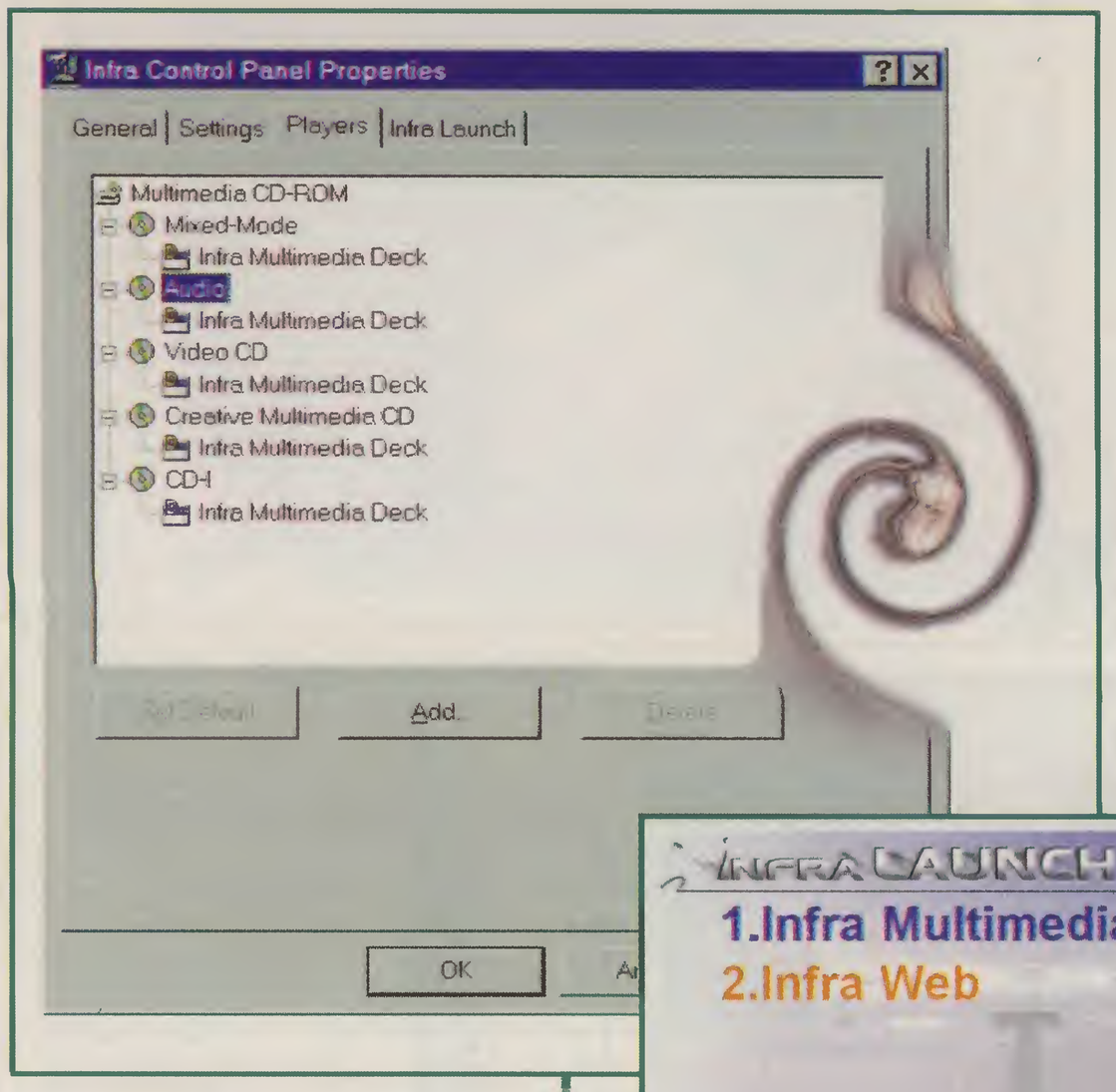
Założę się, że widziałeś gadającą papugę, brzuchomówcę, a także ludzi mówiących przez sen. A czy widziałeś kiedykolwiek gadający CD-ROM?

Marek Konderski

A tak, tak, ten CD-ROM naprawdę gada i choć nie lata, to ma swego pilota. Dodajmy do tego kilka ciekawych funkcji i mamy stuprocentowo multimedialne i w pełni odlotowe urządzenie. No, ale przejdźmy do rzeczy.

INFRA-1800 to nowy CD-ROM, wyprodukowany przez firmę Creative. Jest on w pełni zgodny ze standardem PnP– i rzeczywiście BIOS i Windows 95 wykryły urządzenie prawidłowo. Procedura instalacyjna dla DOS-a jest typowa dla CD-ROMÓW Creative, lecz wyraźnie udoskonalona w porównaniu do poprzednich modeli. Urządzenie charakteryzuje się 12-krotną prędkością odczytu, co daje transfer rzędu 1,8 Mb/s, czyli lepiej niż przeciętny 3-letni twardziel. Prędkość ta sama w sobie nie jest już szokująca i stała się w zasadzie standardem.

Co można powiedzieć o samym napędzie? Jest w porządku, nie odstaje ani na plus, ani na minus od pozostałych dwunastek. Czyta płyty we wszystkich popularnych standardach. Zmierzony czas dostępu wynosi około135 ms. Rzeczywisty transfer wynosi waha się od 1,68 do 1,84 Mb/s w zależności od płytki, co daje wynik RO-Marks rzędu 5,02-6,52. Plusem jest bardzo skuteczny mechanizm antywibracyjny - podczas rozpędzania płytki drgania są wyraźnie mniejsze niż w innych modelach. Minusem urządzenia jest nieco zbyt delikatna taca. I chyba dlatego nie można jej zostawić otwartej na dłużej




niż minutę, po tym czasie zamyka się automatycznie.

Swoje prawdziwe oblicze INFRA pokazuje dopiero wtedy, gdy spojrzymy na jej przedni panel. Mamy tam gniazdo słuchawkowe, przycisk regulacji głośności i cztery przyciski do obsługi płyt audio. Najważniejszy jest jednak pilot. Ma wymiary 85x54x5 mm, zasilany jest płaską bateryjką od zegarka. Kąt działania wynosi około 160°, a zasięg blisko 5 m. Za jego pomocą możemy sterować odtwarzaniem płyt audio, regulować głośność oraz natychmiast wyłączyć dźwięk. Po wciśnięciu przycisku „mode" (umieszczonego nie wiedzieć czemu na płycie czołowej, a nie na pilocie) naciśnięcie na pilocie odpowiedniej cyfry powoduje przejście do wybranego utworu.

Jeszcze więcej bajerów dostajemy po zainstalowaniu dołączonego oprogramowania. Najważniejszy jest, oczywiście, w pełni sterowalny pilotem odtwarzacz wszelkiego rodzaju płyt CD. Jest też Infra Web - program pozwalający sterować przeglądarką internetową za pomocą pilota! W tym celu niektórym przyciskom pilota zostały przypisane funkcje przeglądarki, zaś po przełączeniu się w odpowiedni tryb możliwe jest sterowanie z pilota kursorem myszy. Dostajemy także Infra Control Panel - swoiste centrum dowodzenia, gdzie można ustawić wszystkie najważniejsze opcje związane z nietypowymi funkcjami CD-ROMU. Tutaj można wpisać kilka ulubionych aplikacji, które później można będzie uruchomić zdalnie.

No dobrze, a co z tytułowym gadaniem? Ano faktycznie, jeśli mamy kartę dźwiękową, cedek gada, miłym damskim głosem informując nas, jaki typ płyty został włożony do napędu, jaki klawisz pilota nacisnęliśmy i jaki tryb pracy został wybrany. Jesteśmy też powiadamiani o numerze aktualnie odgrywanego utworu i o tym, że taca została właśnie wysunięta bądź też wsunięta. Oczywiście, jak na dobrze wychowany cd-rom przystało, urządzenie wita się z nami i żegna przy otwieraniu i zamykaniu Windowsów. Żeby ta INFRA jeszcze gotować umiała...

# BLACHA

## PRODUCENCI AKCESORIÓW KOMPUTEROWYCH PRZEŚCIGAJĄ SIĘ W WYMYŚLANIU CORAZ TO NOWYCH UDOGODNIEŃ. W PRZYPADKU MYSZY UWAGA PROJEKTANTÓW SKUPIŁA SIĘ PRZEDE WSZYSTKIM NA TRZECIM, Z RZADKA JESZCZE WYKORZYSTYWANYM, KLAWISZU.

Intellimouse
producent Microsoft
cena: ok. 190zł

# MYSZOMPUTER

# gryzonie

NetMouse
producent Genius-Kye
cena ok. 60zł

Postanowiliśmy w redakcji sprawdzić, czy proponowane udoskonalenia to następny pic na wodę, czy autentyczna rewelacja. Testowaliśmy następujące myszy: WinMouse produkcji A4Techa, IntelliMouse Microsoftu i NetMouse Geniusa.

Pierwsza na warsztat poszła WinMouse. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że jest to klon standardowej myszy Microsoftu: ergonomiczny kształt, dwa przyciski. Czym zatem usiłuje nas zwabić producent? Miejscem umieszczenia trzeciego przycisku. Znalazł się on na bocznej ściance dokładnie pod kciukiem. Ten prosty zabieg okazał się genialnym posunięciem. Jeśli wykorzystujesz trzy klawisze myszy, docenisz wygodę tego modelu. Jeśli zaś trzeci klawisz nie jest ci niezbędny, to możesz przypisać mu jedną z wielu funkcji, które umożliwia rozbudowany sterownik.

Ciekawszym rozwiązaniem jest IntelliMouse. Jej ergonomiczny kształt sprawia, że mysz doskonale leży w ręku. Niestety, podobnie jak WinMouse, tylko w prawym. Przyciski są rewelacyjnie miękkie i klikanie nimi to sama rozkosz. Uwagę przykuwa małe gumowe kółeczko umieszczone pomiędzy dwoma standardowymi klawiszami. Służy jako normalny trzeci przycisk oraz, co ważniejsze, zastępuje pionowy pasek przewijania w niektórych aplikacjach. I tu jest pies pogrzebany. IntelliMouse współpracuje jedynie z Office 97, Internet Explorerem i kilkoma innymi aplikacjami Microsoftu, Micrografx, Intergraph czy Visio. Liczba obsługiwanych aplikacji jest po prostu za mała. Trzeba natomiast przyznać, że jeśli trafimy już na program wykorzystujący możliwości tej myszy, to praca z nim staje się nieporównanie wygodniejsza. Przeglądanie długich stron WWW z użyciem microsoftowego kółeczka to prawdziwa przyjemność.

Winmouse
producent A4 Tech
cena: ok. 45zł

Sam sterownik jest bardzo rozbudowany i oferuje wiele ciekawych funkcji, wśród których warto wymienić odometr, mierzący ile kilometrów przemierzyła już nasza mysz oraz click saver, umożliwiający włączanie aplikacji jednym kliknięciem. Ponadto istnieje możliwość zdefiniowania własnej „hierarchii" przycisków i przypisania im rozmaitych funkcji.

Ostatnią z testowanych myszy jest NetMouse. Mysz ta, w odróżnieniu od poprzednich, ma standardowy, symetryczny kształt, natomiast swą funkcjonalnością konkuruje z produktem Microsoftu. Środkowy, gumowy przycisk pozwala na przewijanie okienek do góry i do dołu zależnie od tego, z którego końca go naciśniemy. Po najechaniu kursorem na poziomy pasek można przewijać okienko także w kierunku horyzontalnym. Czy zatem NetMouse jest lepsza od IntelliMouse? I tak, i nie. Sterownik stworzony przez Microsoft jest dużo bogatszy od sterownika Geniusa, a kółeczko jest w praktyce znacznie wygodniejsze od przycisku. Jednak w odróżnieniu od swego konkurenta NetMouse pozwala na skrolowanie wszystkich bez wyjątku okienek, jeśli tylko ich zawartość się w nich nie mieści.

Na koniec parę słów podsumowania. Skrolowanie przyciskiem myszy to, jak sądzę, przyszłość systemów okienkowych. Tu nowe rozwiązania sprawdzają się znakomicie — ciężko jest później przyzwyczaić się do zwykłej myszy. Osobiście chętnie zobaczyłbym jednak mysz pracującą z gracją Intellimouse, z wszystkimi programami — jak NetMouse, natomiast kółeczko powinno zostać umieszczone z boku jak w WinMouse. Taka laboratoryjna krzyżówka...

MAKSYMILIAN MCSON WRZESIŃSKI

STANISŁAW LEM W JEDNEJ ZE SWOICH PRAC FUTUROLOGICZNYCH OPISYWAŁ WCALE PRAWDOPODOBNE STOSUNKI EROTYCZNE PRZYSZŁYCH PRZEDSTAWICIELI RASY LUDZKIEJ Z ANDROIDAMI. TAKIE ZACHOWANIA Z PEWNOŚCIĄ ZOSTAŁYBY UZNANE ZA ANOMALIĘ.

# INTERNET dl@ dojrzałych

## SZTYWNY DRUT

TERRORGARDEN INC. 1997

Tem zadał sobie jednak zasadnicze pytanie — w którym miejscu zbliżenie z robotem zaczęło by być postrzegane jako zboczenie? Czy przelotny flirt z posiadaczką piersi doskonale silikonowych nie byłby na porządku dziennym?

Podobne pytanie można dzisiaj postawić w odniesieniu do użytkowników Internetu. W którym miejscu kończy się utylitarność korzystania z sieci, a zaczyna rozpusta? Choć określenie tej granicy może być niesłychanie trudne, to jednak chyba bez trudu możemy wskazać palcem osoby, które dawno już ją przekroczyły. Do tej grupy zaliczam między innymi maniakalnych użytkowników IRC-a, którzy rezygnując z uciech cielesnych, potrafią — jak dzień Boży długi i szeroki — spędzić osiem godzin przed monitorami.

Analogicznie monotonne zainteresowania reprezentują pochłaniacze stron WWW, oglądający jak leci spięte ze sobą linkami „homepagi", oraz tzw. „Administratorzy Windows 95", którzy w nieskończoność udoskonalają swoje systemy masowo ściąganymi poprzez FTP, mniej lub bardziej idiotycznymi programami (tachometry i inne).

Wszyscy ci ludzie, nie zważając na to, że centrala telefoniczna zaciera ręce z uciechy, raz w tygodniu ściągają najnowsze beta wersje kolejnych, coraz bardziej udziwnionych i większych przeglądarek z mnóstwem dodatków (plug-ins), z których nigdy nie skorzystają.

Abstrahując jednak od przyczyn, które skłaniają do obcowania z Internetem, chciałbym skoncentrować się na samym tylko zagadnieniu dostarczania pakietów sieciowych pod tzw. strzechę. W znakomitej większości przypadków odbywa się to za pomocą modemu działającego na linii komutowanej, czyli zwykłej linii telefonicznej. Metoda ta ma jednak kilka wad. Zasadniczą jej przywarę symbolizuje leżący obok monitora stoper, który odlicza cenne sekundy „ipsacji". Kolejne wady, to stosunkowo mała prędkość połączenia i jego duża zawodność — zwłaszcza na starszych centralach.

Czy jest to jednak jedyny sposób? Rozwiązań jest kilka. Jedno z nich to beznadziejne oczekiwanie, aż lokalny operator telewizji kablowej zdecyduje się zmodernizować swoją sieć i udostępni tzw. Internet szerokiemu gronu odbiorców. Mimo że wiele firm „odgraża" się z takimi inicjatywami, to jednak, tak naprawdę, żadna z nich się do tego specjalnie nie kwapi. Powód? Ilu z 20 tysięcy abonentów będzie chciało z takiego rozwiązania skorzystać? Stu? Stoi to w jawnej opozycji do stopnia nakładów ekonomicznych jakie trzeba ponieść, byś po kablu, dzięki któremu oglądasz MTV, mógł nie tylko odbierać, ale i wysyłać sygnały. Nawet jednak i wtedy tzw. kanał zwrotny potrzebny do przesyłania danych nie będzie umożliwiał transmisji z prędkością większą niż 9600 bps, co poniekąd znów sprowadza nas do epoki kamienia łupanego.

Co więc robią SKENE GUYZ? SKENE GUYZ robią sobie linie dzierżawione do swoich zacisznych domów, w których stoi 5 komputerów, konsola z bursztynowym herculesem, a główny serwer wciśnięty jest za muszlę klozetową (bo tam i tak nie słychać, że szumi). Profity z trwającego nonstop połączenia z Internetem są rozliczne. Zasadnicza korzyść, to zmiana statusu uczestnictwa w sieci. Od momentu zesta-

wienia połączenia stałego, dostęp do niej przestaje być incydentalny. Zachodzi nieodwracalna przemiana twojej osobowości: z turysty stajesz się obywatelem cyberprzestrzeni, „Panem Rootem", którego dom „odwiedzany" jest przez gości z każdego zakątka świata. Do tego mamy non-stop najświeższe serwisy informacyjne, pocztę, usenet i... zdjęcia z Marsa, zanim ukażą się w TV. Trudno oczywiście wytłumaczyć takie podejście rodzinie, nachodzonej przez montera usiłującego wywiercić w ulubionej ścianie dziurę na drut.

Linia dzierżawiona, to zwykły kabel miedziany, który łączy dwa modemy. Kabel uzyskujemy od Telekomunikacji Polskiej SA po uprzednim złożeniu podania i uiszczeniu 218 złotych polskich w gotowiźnie. Miesięczne opłaty (za kabel dwużyłowy), to 24 zł opłaty stałej i 12 zł za każdy rozpoczęty kilometr łącza. Jeśli więc wpinamy się do punktu odległego o 4,5 km, to niezależnie od tego, ile stron WWW miesięcznie odwiedzimy, przyjdzie nam zapłacić rachunek w wysokości 84 zł (do tego należy doliczyć opłatę dla tzw. Dostawcy Internetu, ale o tym później).

Modemy obsługujące taką linię mogą być dokładnie takie, jak te używane do zwykłych połączeń komutowanych, muszą jednak mieć opcję obsługi łącza stałego. Modemy takie porozumiewają się z komputerem w trybie asynchronicznym (taki jest właśnie port szeregowy w pececie), a ich cena jest niezbyt wygórowana w stosunku do możliwości — około 500 zł za sztukę. Dzięki nim możemy sobie zestawić łącze dzierżawione z maksymalną prędkością 33600 bps — jeśli dorzucimy do tego czterokrotną kompresję protokółu v42 bis, to otrzymamy wcale niezły wynik ponad 130 kilobitów na sekundę (oczywiście na łatwych do skompresowania plikach) .

Koszt zrealizowania łącza stałego o większej prędkości jest jednak nieco wyższy. Przede wszystkim, stajemy przed dylematem: czy wybrać stosunkowo drogi modem asynchroniczny, czy dużo tańszy modem synchroniczny, którego wszakże pecet obsłużyć nie potrafi bez pewnej pomocy z zewnątrz. Pomoc owa przybiera postać specjalnej karty z synchronicznym portem szeregowym (koszt około 500$), albo profesjonalnego routera (cena powyżej 1500$). Jak widać, ze względów ekonomicznych nie jest to rozwiązanie do zastosowań domowych.

Pozostają wiec modemy asynchroniczne. Spośród całej gamy rozwiązań, polecam modemy Goramo — a zasadniczo dwa modele spośród nich. Pierwszym jest MIL 2x48k (około 500 zł), dzięki któremu osiągniemy prędkość 38400 bez konieczności używania dodatkowych kart. Jest to prędkość z nawiązką wystarczająca do wszelkich działań — WWW, FTP, RealAudio. Bardziej komfortowym rozwiązaniem jest modem Goramo BPH+ (około 1000zł), który w trybie asynchronicznym raczy nas magiczną prędkością 115000 bitów na sekundę, co wraz z kompresją może dać wynik prawie pół megabita na sekundę!

Niebagatelne znaczenie przy wyborze modemów ma całkowita długość łącza, które będzie przez nie obsługiwane. Dlatego warto wybrać takiego dostawcy Internetu, który poza atrakcyjną ceną za swoje usługi, przejawia jeszcze jedną zaletę: położony jest blisko naszej chudoby. Trudno mi dokładnie powiedzieć, jakiej kwoty dostawca może sobie zażyczyć za stałe podłączenie. Pozycja taka w cenniku TP SA zaczyna się od około 850zł, jednak jakiś czas temu widziałem tego typu ofertę ze strony krakowskiej, bądź wrocławskiej firmy (biję się w piersi, nie pamiętam nazwy): niecałe 200 zł miesięcznie, co jak na mój gust oscyluje już w granicach zdrowego rozsądku.

Rozważmy hipotetyczną sytuację. Janek z Markiem mieszkają w jednym bloku i są spięci siecią lokalną. Czynią zrzutkę na Internet w Domu (tak zwana „ściepa"). Koszty jednorazowe są następujące: dwa modemy — 1000 zł, założenie łącza — 500 zł– wychodzi około 750 zł do zapłacenia przez każdego z nich. Jest to cena małego twardego dysku, zaś w zamian dostajemy zasoby z całego świata. A co z opłatami miesięcznymi? Załóżmy liczone już wcześniej 84 zł za linię i 200 zł za sam Internet — czyni to razem niecałe 150 zł miesięcznie na twarz. Gra warta jest świeczki.

Ostatnia kwestia, to jaki system wybrać do obsługi całej infrastruktury łącza. Windows 95 nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem. Jeśli jesteś przeciętnym zjadaczem „okienek", to chyba będziesz musiał pozostać przy dozowaniu Internetu.

Najprostsza metoda na sterowanie, to złożenie dodatkowej maszyny. Nie musi mieć monitora, klawiatury, stacji dysków, obudowy... nie musi też być wyjątkowo szybka — w końcu obsługiwać będzie tylko (dość powolny) modem. Na rzeczonym sprzęcie instalujemy jakiś prosty (i darmowy) system operacyjny z rodziny unixów: popularnego ostatnio Linuxa (którego warto mieć niezależnie od posiadania łącza stałego), czy też NetBSD albo FreeBSD. Komputer tak oprogramowany będzie pełnił funkcję routera, a do tego może być proxy serwerem, lokalnym dns-em, serwerem poczty, irca, itd.

Przedstawiona przeze mnie wyżej szczytna idea wejścia do cyberprzestrzeni jest na razie zbyt droga. Pozytywem jednak jest to, że dwa lata temu zrealizowanie łącza tego typu nie było w ogóle możliwe. Jeszcze trochę wody w Wiśle upłynie i — o ile nikt jej kijem nie zawróci — już w ogóle nie będziemy musieli wychodzić z domu. Bo i po co?

**SŁOWNICZEK TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ**

**root** (*czyt. rut, ang. „korzeń")-użytkownik z prawami administratora w sieci* **UNIX-owej**

**ipsacja** - to musisz sprawdzić własnoręcznie

**W POPRZEDNIM ODCINKU:** *na ulicach ponurego miasta dochodzi do strzelaniny. Kto? Kogo? Nie wiadomo. Na asfalcie leży sztywny dresiarz, a dwaj podziurawieni jak ser delikwenci spoczywają w zdewastowanym samochodzie. Gdy nad ranem opadły mgły, a łuski spłynęły do rynsztoków, na miejscu zjawiają się mundurowi...*

# JOHNY epilog

ADAM Z RAJU

Johny to kowboj. Nieprawda. Johny był kowbojem. Teraz jest kimś zupełnie innym. I to nie jest kolejna opowieść z cyklu „Dr Jekyll i Mr Hyde", „J-23", ani nawet „Zakonnica w przebraniu".

Oczywiście, że można by tę metamorfozę opisać w mrożącej krew w żyłach historii. Ale po co? Tak naprawdę, można wymyślić tysiące mrożących krew w żyłach historii. Na przykład:

Świtało. Johny obudził się, ale jego powieki wciąż nieruchomo spoczywały na czujnych źrenicach. Nie do końca kontrolowanym ruchem sięgnął po stojącą na stoliku szklankę whisky, skierował ją do ust i 40% ciecz zwilżyła spierzchnięte wargi. Jednak Johny nie połknął płynu od razu, tylko przepłukał dziąsła i, chciałoby się powiedzieć, zęby. Ale Johny nie miał zębów. Swoich. Nie miał nawet pożyczonych. Dlatego też jego poranna toaleta była uboższa o mycie zębów. Była za to bogatsza o płukanie jamy ustnej łyskaczem. Jakiś czas temu Johny zrobił sobie sztuczną szczękę z własnoręcznie wystrzelonych nabojów. Te, gdy Johny uśmiechał się cynicznie, pobłyskiwały na słońcu. Zeszłego lata spłonęła wioska indiańska, gdy odbite od żelaznego uzębie-

# Reset

nia promienie słoneczne wznieciły pożar. Zaraz potem Johny pomalował łuski białą farbą.

Gdy rytuał płukania zakończył się, Johny wstał. Założył kapelusz, sprawdził czy colty są nabite i podszedł do lustra. Zobaczył w nim odbicie człowieka, którego nie znał...

Albo inaczej:

Johny był skrajnie spragniony. Gdy już dotarł do saloonu „Pod Bronią", jego organizm był na progu wyczerpania. Nic dziwnego, że Johny pomylił automat do napojów z wehikułem czasu. Wrzucił dziesięciocentówkę do maszyny i przeniósł się zupełnie gdzieś indziej...

Albo, że się sklonował i było ich dwóch. Co najmniej.

Albo, że miał brata bliźniaka, z tym że każdy z nich żył kiedy indziej.

Albo, że... Albo, albo.

Dzisiaj nikt w takie historie nie wierzy. Dość powiedzieć, że Johny jest teraz ultra-brutal-trash-killerem, cyborg-punkiem-death-metalem. Cokolwiek miałoby to znaczyć.

P. S. Celna wskazówka- lepiej nie pytać kim jest Johny, lepiej nie odpowiadać kim jest Johny. Johny po prostu jest kimś.

# ODLOTY


Warhammer odc. 2 — 82-83
Muzyka: Hip-hop — 84-85
Książki: Bob Stine — 86-87
Talizmany — 88-89
Komiks: Slaine — 90-91
Wampir: Maskarada — 92-93
Gry planszowe — 94-95
Film: Jurrasic Park 2 — 96
UFO — 97-98


## Reset po godzinach...

Cokolwiek by mówić, zbyt długie granie męczy. Każdy z nas ma swoje rekordy związane z długością grania bez przerwy. Czyż nie miłe są wspomnienia tych chwil, gdy o czwartej nad ranem rodzina wpada do pokoju, w dramatyczny sposób przerywając najmilszą w życiu każdego gracza czynność? Kręte i usiane nalotami są życiorysy graczy.

W Odlotach najfajniejsze jest to, że ich formuła jest całkowicie otwarta. Może się tu znaleźć wszystko, co tylko może ciebie zainteresować. W tej edycji zamieszczamy kilka unikalnych materiałów: o talizmanach, przegląd ras świata Warhammer 40k, historia jednego z najbardziej poczytnych pisarzy świata. Na sąsiedniej stronie widnieje druga już część resetowego serialu komiksowego - intryga się zagęszcza. Czeka cię też spotkanie z Pyłkiem.

Może męczy cię ciekawy temat, którym chciałbyś podzielić się z resztą świata? Napisz!

A teraz na moment odłóż joystick i myszkę. Oczywiście, po Odlotach wracamy do grania.

REDAKCJA

GREGORIOUS

# WARHAMMER

Jak wspomniałem miesiąc temu, zasady gry są proste. Nie znaczy to, że upraszczają rozgrywkę. O co to, to nie. Bitwę zazwyczaj toczą dwaj gracze, z których każdy ma swoją armię: jeden np. Kosmicznych Marines, drugi zaś armię Chaosu czy Eldarów. Armie rozstawiane są na stole, podłodze, czy też specjalnie przystosowanym ku temu terenie — makiecie, np. starej fabryki lub zniszczonego miasta. (Taka makieta na pewno niesamowicie wzbogaca grę, jednakże wykonanie jej wymaga sporego nakładu pracy.) Po rozstawieniu armii można przystąpić do ataku.

Dobrze, ale jak? Przecież nie ma ani hexów, ani innych wyznaczników kierunku czy odległości, że nie wspomnę o sile ognia. I tu twórcy WH40k wykazali podziwu godną inwencję. Odległości między figurkami wyznacza się miarką! Proste, eleganckie, naturalne i skuteczne! Wystarczy linijka lub zwykła suwmiarka, i już wszystko gra i buczy.

Wyznaczenie siły ognia jednostki również nie nastręcza trudności, gdyż jednostki opisane są w podręcznikach i kolejnych wydaniach „White Dwarfa". Każda postać rozpisana jest na kilka współczynników, znanych z erpega „Warhammer Fantasy Roleplay". Są to: Ruch, Walka Wręcz, Umiejętności Strzeleckie, Siła, Wytrzymałość, Rany, Inicjatywa, Ataki i Przywództwo (Dowodzenie). Czyni to grę ciekawszą i bardziej urozmaiconą, bo zamiast enigmatycznej „Siły Ognia Jednostki" tutaj Ogr ma Siłę 5 i jak przyłoży, to nie daj Boże.

Oprócz postaci, również każdy rodzaj broni charakteryzują szczegółowe współczynniki. Są to następujące parametry: Zasięg Krótki, Zasięg Długi, modyfikatory do strzały na odpowiedni Zasięg, Siła broni, Uszkodzenia zadawane przez broń, Modyfikator Rzutu Obronnego (odejmuje się od klasy zbroi ofiary), Stopień Przenikania Pancerza (w odniesieniu do strzału w pojazd).

Jak widać wyraźnie, tradycje starego, dobrego Warhammera wciąż żyją.

Zazwyczaj trafienie i liczbę zadanych ran określa się losowo — służą do tego kostki sześciościenne (normalne), tak z oczkami, jak i z rysunkami (np. strzałki, krzyżyki etc.). Zwykłe kostki określają fakt trafienia lub chybienia celu, natomiast te inne kostki określają m. in. jak mocno chybiliśmy granatem lub czy ostrzał artyleryjski spadł nam na głowę czy sąsiadowi na balkon.

Do wyboru mamy kilkanaście rodzajów wojsk, nie licząc wewnętrznych specjalizacji jak np. magowie czy superwojownicy. Wymienię je tutaj pokrótce dla zaostrzenia smaku, szersze opisy znajdziecie w podręcznikach:

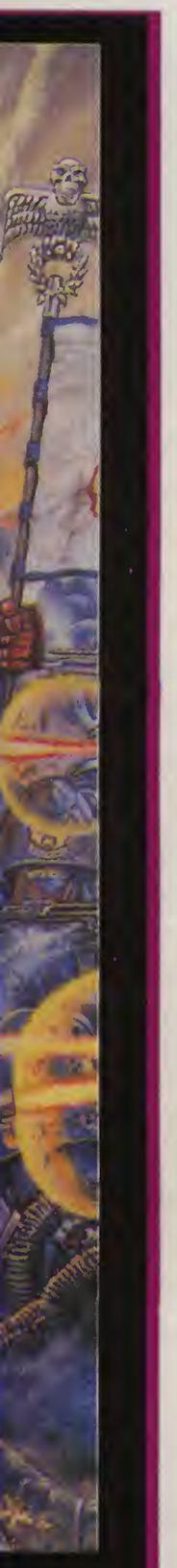
1. Kosmiczni Marines: najpotężniejsi ludzcy wojownicy, podzieleni na Zakony (chapters). Szkoleni i poprawiani genetycznie od dziecka, tworzą elitarne pułki Imperatora. Przeznaczeni są do zadań specjalnych. Wśród KM wyróżnić można: Techmarines, Bibliotekarzy (od komunikacji), Apothecaries (od ostatnich posług oraz ochrony materiału genetycznego Zakonu), Kapłanów (strażników wiary Zakonu — zazwyczaj w założyciela, ponadto podnoszą morale walczących), Servitorów (cyborgów), Skautów (wiadomo). Wyróżniają się potężnymi zbrojami, niezwykle odpornymi na broń przeciwnika.

# konkurs

Chwała Imperatorowi! Do wszystkich Mekaniaków, Techpriestów i Technomancerów oraz innych indywiduów, magią mechaniki wojennej się parających! Imperator rozkazuje wam zaprojektować nową, skuteczną broń w walce z hordami najeźdźców. Opisy broni, ich krótką historię wraz z zastosowaniem oraz współczynniki zgodne z systemem Warhammer 40,000 przysyłajcie na adres wyspecjalizowanej komórki Adeptus Resetus. Szkice broni szczególnie pochwalanymi będą, a ocenianymi w kategoriach: broń ręczna i pojazd. Imperator liczy na waszą przemyślność i nienawiść do jego wrogów. Prace z dopiskiem „Warhammer" na kopercie prosimy przysyłać do 14 września.

Nagrody: podstawka do WH 40K oraz komplety z figurkami prosto z firmy GAMES WORKSHOP.

# CZ. 2



2. Gwardia Imperialna: zwykła armia zaciężna, obecna na każdej planecie Imperium, zwykle nie najlepiej uzbrojona (zależnie od lokalnych warunków). Wielokrotnie przekraczają swoją liczebnością Marines, zazwyczaj pilnują porządku na planetach. Wśród nich wyróżnia się: Dzikich Jeźdźców (Rough Riders) — twardzi wojownicy, jeżdżący konno, mobilni i trudni do trafienia, Snajperów Halflińskich, Ogrów (głupie, ale z bliska groźne), Oddziały Karne (złożone z przestępców, idących na odstrzał) oraz Komisarzy (oficerowie tej zbieraniny).

3. Inkwizycja: instytucja chroniąca czystość rasy ludzkiej i tępiąca bezlitośnie herezję, korupcję i mutantów. Siły Inkwizycji to: Inkwizytorzy oraz Szarzy Rycerze — specjaliści od walki z demonami.

4. Psykers: magowie — mutanci, używający siły psi. Są tolerowani przez Imperium z uwagi na możliwość przesyłania wiadomości przez przestrzeń w krótkim czasie oraz na walory bojowe — mogą używać siły psi jako broni.

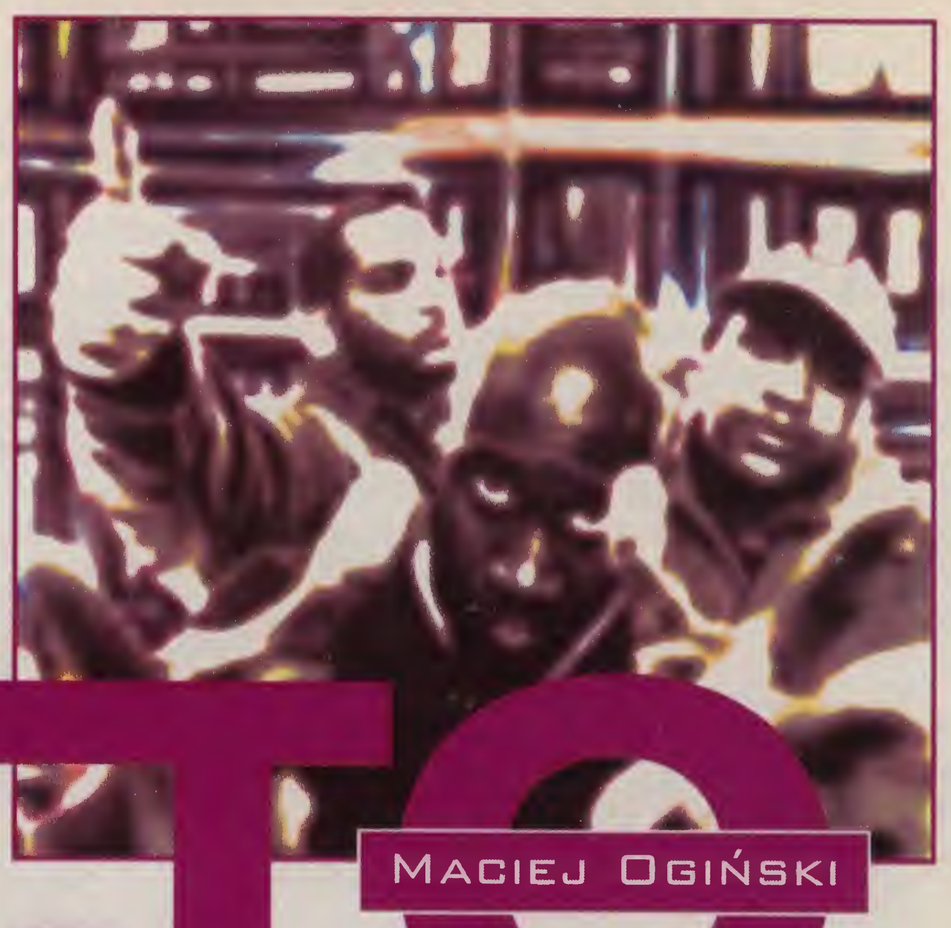
5. Orkowie: (ćwierć-) inteligentna rasa urodzonych wojowników, o zielonej skórze i mocnej budowie ciała. Są bardzo twardzi, prawie nie odczuwają bólu i są w stanie walczyć nawet po utracie kończyny. Dzielą się wewnętrznie na wiele klanów i kilka specjalizacji. Oprócz Orków koegzystują z nimi Gretchiny — ich mniejsi i głupsi pobratymcy oraz Snotlingi — ich jeszcze mniejsi i jeszcze głupsi krewniacy, używani jako pierwsza fala uderzeniowa. W klanach Orków możemy wyróżnić: Painboyz — samozwańczych doktorów — chirurgów (lepiej nawet nie myśleć o operacji u nich), Mekaniaks — ostro szurniętych mechaników, Weirdboyz — orkowych magów i Orkowych Jeźdźców Dzików.

6. Eldarowie: inteligentna rasa, wygnana przez Chaos ze swojego królestwa. Ci wysocy i szczupli wojownicy są śmiertelnymi przeciwnikami zarówno ludzi jak i demonów. Ich wysublimowana kultura bije ludzką na głowę. Wśród wojowników wyróżniamy: Avatara — wcielenie i spadkobiercę boga Eldarów Khorna, Wojowników Aspektu (podstawowa piechota, sama w sobie jeszcze zróżnicowana) , Strażników, Warlocków (magów), Przewidujących (zwłaszcza niebezpieczeństwa), Exarchów (szalonych wojowników), Harlekinów (wyznawców innego boga Eldarów, równie potężnych wojowników jak reszta z tej rasy) i Skautów.

7. Chaos: wojownicy Chaosu są najpotężniejszym wrogiem Imperium i Eldarów. Wprost z innego wymiaru trafiają do ludzkiego świata, wsparci często przez demony i demoniczne sługi. Nawet kilka Zakonów Kosmicznych Marines nie oparło się pokusie zła i przeszło na stronę Chaosu, tworząc Zakony Kosmicznych Marines Chaosu. Zbyt wiele rodzajów złych form wytworzył Chaos, a każda jest inna; opisywanie ich, to jak liczenie ziaren piasku — męczące i nic nie daje. Lepiej zrobisz, gdy się uzbroisz w ciężki miotacz, niż w szkiełko i oko do naukowych badań nad Chaosem.

8. Tyranidzi: obca rasa, żyjąca w olbrzymich statkach i zajmująca planety jedną po drugiej. Tworzą społeczeństwo zorganizowane na zasadzie mrowiska, co sprzyja efektywności w podbojach. Mimo ich potworności, niektórzy gracze preferują armie Tyranidów. Podstawową jednostką jest Genestaler (znany ze Space Hulka), trzy- czteroręki potwór. Jednakże znacznie gorszy od niego jest Wojownik Tyranidów — wielki, czteroręki stwór, doskonały w walce.

Jak zatem widzisz, dla każdego znajdzie się coś miłego. Lojalnie uprzedzam — gra wciąga, ale też wymaga cierpliwości i czasu, by skompletować armię, stworzyć makietę i rozegrać swoją pierwszą bitwę. Od ciebie zależy, czy staniesz po stronie światła, czy ciemności — od ciebie zależą losy świata!



# GHETTO

MACIEJ OGIŃSKI

**DŁUGA, SIĘGAJĄCA POŁOWY UD BLUZA Z KAPTUREM. WIELKIE, LUŹNE SPODNIE Z KROKIEM W KOLANACH. OLBRZYMIA, WEŁNIANA CZAPKA NA GŁOWIE. JEŚLI DODAMY DO TEGO BARDZO SWOBODNY SPOSÓB BYCIA I KOŁYSZĄCY CHÓD, OTRZYMAMY WIZERUNEK TYPOWEGO PRZEDSTAWICIELA HIP-HOPU.**

Co to jest hip-hop? To nie tylko ubranie. To kultura, styl życia, jak chociażby punk, techno czy metal. Hip-hop powstał blisko trzydzieści lat temu i przez ten czas ewoluował, by osiągnąć dzisiejszą postać. A jak to było na początku?

## WE'RE TRYIN' TO SURVIVE

Hip-hop zrodził się w „czarnych" dzielnicach miast Stanów Zjednoczonych. W gettach utworzyły się biedne, kryminogenne społeczności, zamknięte na wpływy z zewnątrz. Ulicami rządziły (i rządzą nadal) gangi, zorganizowane na wzór plemienny, walczące o kontrolę nad terytoriami. Każdy gang miał własny znak: malując go na murach, grupa oznaczała „swój" teren. Każdy gang miał własne rytuały i pieśni. Kolejne generacje rozwijały ten szemrany miejski folklor, aż stał się on ważną częścią amerykańskiej kultury, a wreszcie zafascynował ludzi na całym świecie. Wyraźny wpływ hip-hopu widoczny jest poza USA głównie we Francji, w Niemczech, Japonii, a także w Polsce. Co łączy hip-hoperów tak różnych ras i wyznań, a przy tym wychowanych w odmiennych tradycjach? Młody wiek, rzecz jasna. A także umiłowanie break-dance, graffiti i rapu.

### Break dance

to najtrudniejszy taniec świata. Wymaga od tancerza olbrzymiej sprawności fizycznej, wewnętrznej dyscypliny i... dużej wyobraźni, nie wydano bowiem żadnego podręcznika, z którego można by nauczyć się choćby podstawowych figur. Wszystkie skomplikowane fikołki, skręty, skoki i inne akrobacje wynajdywane są metodą prób i błędów! Kiedyś wystarczyło nadstawić uszu i pójść, gdzie ryczał rapem przenośny magnetofon (tzw. „ghetto blaster"): tam do połamanych rytmów gięli się w tańcu mistrzowie podwórka. Wystarczyło popatrzeć, poćwiczyć parę lat i spróbować powtórzyć ruchy. Prawdziwi bonzowie zdradzają niekiedy niektóre tajniki młodszym, mniej doświadczonym kolegom, ale nie jest to już powszechnie stosowana praktyka, odkąd na wirtuozerii w tańcu-połamańcu można trafić dobrą kasę. Słabsi podpatrują najlepszych na bardzo często organizowanych konkursach. Są to prestiżowe turnieje, sponsorowane przez ekskluzywne firmy produkujące modną odzież dla młodych ludzi — flyersy, spodnie, bluzy etc. Naszym rodzimym break dancerom pozostaje pilna obserwacja mistrzów w telewizji. Nie znaczy to jednak, że panuje kompletna posucha — duże sukcesy odnoszą tancerze z Kielc.

### Graffiti

to, mówiąc krótko, nowożytne malowidła ścienne. Hip-hopowa odmiana tej sztuki charakteryzuje się przede wszystkim imponującą kolorystyką. Jak mówią warszawscy „malarze" — nie ma większego szczęścia, niż czysta powierzchnia 4x4. Technika zamalowywania cudzych wrzutów (malowideł), jest uznawana powszechnie za lamerstwo. Nie dotyczy to malowideł rodem z szaletów, dzięki czemu znikły z murów, ścian budynków etc. wykonane bardzo prostą techniką (same kreski?) prymitywne i wulgarne hasła typu: „Jolka to k..."

Ilu malujących, tyle stylów malowania. Wyróżnić można jednak trzy najpopularniejsze kierunki tworzenia arcydzieł:

Pierwszy z nich, to tzw. Throw Up. Jest to najprostsza forma przekazu obrazkowego, polega na malowaniu dużych liter farbą (najczęściej) białą, złotą lub srebrną i obrysowywaniu ich czarnym Outlinem (konturem). Ta forma ma wielkie perspektywy w Japonii, gdzie od wieków niezwykle ceniona jest sztuka kaligrafii.

Drugi styl, to tzw. TAG-owanie. Jako jedyny ma wyraźnie wyznaczoną treść — polega bowiem na podpisywaniu się. Stąd wymagana jest duża inwencja artysty — xyva musi być wyraźna, efektowna, a przede

wszystkim ma przykuwać wzrok. Naścienne autografy najczęściej tworzone są za pomocą Cana (farby w sprayu) lub Markera (wodoodpornego pisaka).

Jak sama nazwa wskazuje, FreeStyle to styl dowolny. Dzieła z tego właśnie kanonu zdobią m. in. ogrodzenie służewieckiego Toru Wyścigów Konnych w Warszawie. Graffiti, tworzone niegdyś w pośpiechu,

pod osłoną nocy, nie jest dziś tak bardzo „marginesowe". Artyści, nie krygując się, malują mury w biały dzień, a swoje dzieła podpisują xyvami. Ich działalność wydaje się nikomu nie przeszkadzać i nie dziwota — w miejscu szarego muru ciągnie się wszak galeria sztuki!

## SOMETIMES UR WORDZ JUS' HIPNOTIZE ME

Ze wszystkich przejawów nurtu hip-hop, największą karierę zrobiła muzyka. Urodzony na ulicy.

### Rap

miał ciężkie dzieciństwo. Instrumenty perkusyjne można zrobić z łyżek, puszek, klapy od śmietnika — ale co z trąbką czy gitarą? Bieda nie pozwalała muzykom na kupno instrumentów muzycznych z prawdziwego zdarzenia.

Rozwiązanie pojawiło się bardzo szybko. „Czarni Bracia" odtwarzali nagrania jazzowe i bluesowe na uzyskanych przeróżnymi drogami patefonach i wyczyniali niesamowite rzeczy: płyty puszczali od tyłu, nerwowo cofali je, scretchowali, odtwarzali po kilka naraz. Rap to przede wszystkim słowa — muzyka stanowi jedynie tło jakże istotnych wypowiedzi. W swych pieśniach ciemnoskóra młodzież opowiadała o rzeczach dla niej ważnych: kłopotach życiowych, dobrej zabawie

o seksie, kobietach i obalanych w ciemnych zaułkach żurach.

Łagodną (w słowach) odmianę tego stylu upodobali sobie najsławniejsi wówczas czarni DJ's — Cool Herk, Africa Bambatha oraz Grandmaster Flash. To właśnie dzięki nim rap trafił na anteny radiowe. Przełom nastąpił jednak dopiero we wczesnych latach osiemdziesiątych. Wtedy, wraz z powstaniem Run DMC, Onyx, Naughty by Nature czy Public Enemy, rap został naprawdę odkryty. Wtedy także pierwsze kroki zaczęła stawiać jedyna wówczas licząca się „biała" kapela rapowa — The Beastie Boys. Hip-hop wyszedł z getta i zamieszkał w pokojach dzieci amerykańskiej klasy średniej.

Od tego rozpoczął się przełom. Rap podbił świat. Muzycy hip-hopu trafili do Hollywood, reklamują przeróżne produkty, szczerzą się z afiszów. Ich dokonania inspirują twórców muzyki dance, hard-core, jazzu. Ich Przesłanie dociera do milionów ludzi. Pieniądze, sława, blaski — wszystko byłoby cool, gdyby nie

### West-East Coast War:

bezpardonowa wojna pomiędzy gangami wschodniego i zachodniego wybrzeża. Nie można bowiem zapominać, że rap to muzyka wielkich, portowych miast — Los Angeles, Nowego Jorku. Nienawiść między przedstawicielami obu frakcji jest tak wielka, że ogromna odległość między miejscami zamieszkania przeciwników nie gra najmniejszej roli. Na początku października ubiegłego roku zastrzelony został Tupac Amaru Shakur (respect!): (. Wprawdzie grupie zachodnich i wschodnich muzyków udało się nagrać wspólny kawałek „Westcoast Eastcoast Killaz", ale niedługo po brutalnym zabójstwie 2Paca zamordowany został Notorious BIG aka „Biggie". Rachunki krzywd znów urosły.

## I'LL SHOOT YA!

Co tu dużo mówić: gangstaz (wykonawcy gangsta rap) zachwycają się wszystkim, co kryminogenne. W swych pieśniach opowiadają o cudzie walk ulicznych, fenomenie strzelającego gnata i o tym, jak fajnie jest zgarniać olbrzymie ilości „sałaty". Na gangsta rap duży wpływ ma Da Coast War. Zachodnia odmiana tejże muzyki charakteryzuje się wszechobecnym przepychem — bogato urządzone domy, drogie, podskakujące w rytm muzyki samochody i tłumy kobiet... East Coast Gangsta Rap jest zaś hmm... o wiele bardziej pesymistyczny — artyści lubują się w przedstawianiu świata z jego smutniejszej strony. Pokazują ciemne zaułki, biedę, brud i — siebie samych, ucharakteryzowanych na największych bandytów. Kotu nie przepuszczą także, pociągną go z dwururki...

## ZAMIAST HAPPY ENDU

W Polsce, na szczęście, nie mamy tych problemów, co Amerykanie. Hip-hop łączy ludzi, zamiast ich dzielić. To sposób naszego pokolenia na życie, kolejna próba zrozumienia go, odkrycia jego naprawdę dobrych stron. I tylko gdy patrzę na niegdysiejszych hipisów, dzieci-kwiaty odziane w garnitury, ogarnia mnie lekki smutek: z tego się wyrasta.

**PS.** Podziękowania dla Krzysztofa 04 DE Dziubaka i składu Wola-Ochota

# DZIECIAKI *dostają* *skórki*

**Kiedyś Bob Stine układał podpisy na stronach książeczek do kolorowania Mighty Mouse. „Niezła robota“ — powiada — „Ktoś musiał pisać tekst. Dostawałem 500$ za książkę“. Jedna linijka, jedna strona. Łatwa robota. To były czasy.**

Nie żeby się skarżył, ale życie było wtedy po prostu inne. Stine pisze teraz 15 do 20 stron dziennie, pracując sześć dni w tygodniu, siedem, gdy ma natchnienie. Kończy dwie książki na miesiąc, 24 w rok — więcej pozycji w sześć miesięcy, niż większość autorów w ciągu sześciu lat.

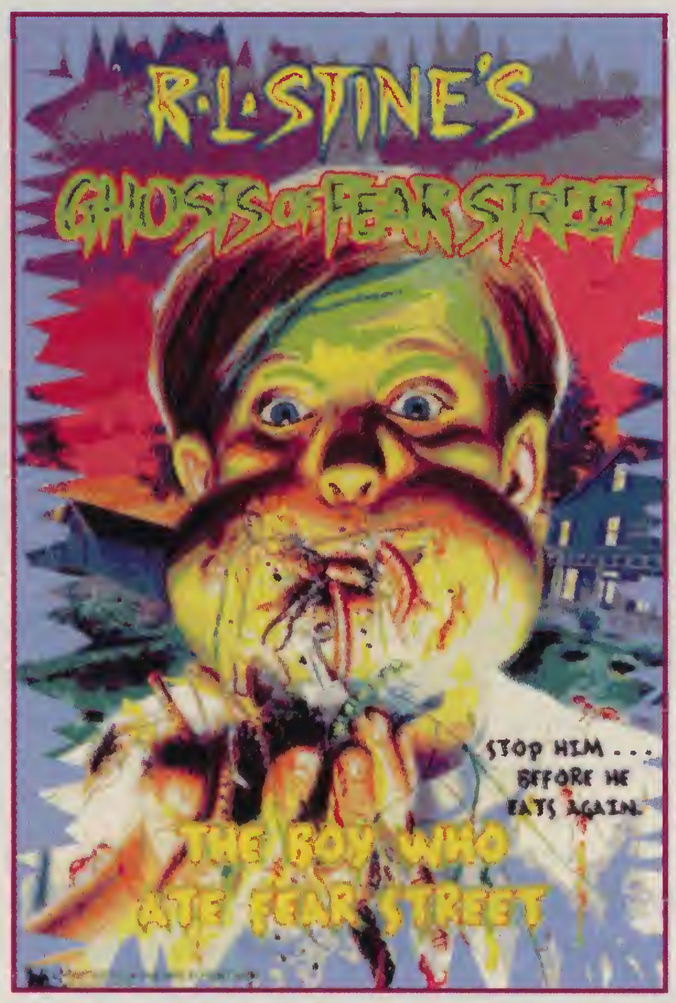
Tomasz Przyjemski

Nikt nie sprzedaje rocznie więcej książek niż pięćdziesięciodwuletni Mr. Stine. Ani Stephen King, ani Michael Crichton, ani Danielle Steele. Nikt nie zbliżył się do owych 80-90 milionów egzemplarzy, które sprzedane zostały od roku 1992.

## Stine daje dzieciom „Goosebumps“.

Nie słyszeliście o nim? Cóż, obecnie podpisuje swe książki nazwiskiem R. L. Stine, a jeśli wciąż Wam nic to nie mówi, to raczej nie jesteście Amerykanami obdarzonymi potomstwem w wieku od 8 do 13 lat One właśnie tworzą publiczność pana Stine'a: dzieciaki pochłaniające pisane przez niego opowieści grozy z serii „Goosebumps“ i „Fear Street“. Co miesiąc kolejne pozycje lądują na księgarskich półkach. Po milion sztuk każdej. 3.99$ za egzemplarz. Wszystkie rozchodzą się w dwa do trzech tygodni.

R. L. Stine'a coraz trudniej nie zauważać. Cotygodniowy telewizyjny show „Goosebumps“ stał się natychmiastowym hitem i najlepiej ocenianym programem dla dzieci poniżej 11 roku życia. Jest gra planszowa i gra karciana. W trakcie podpisywania są umowy o prawo do nakręcenia filmu. Jest gra komputerowa... Nadruki na zeszytach, ołówkach, cała masa gadżetów...




W pokoju autora książek mrożących krew w dziecięcych żyłach wisi ludzki szkielet, na półce leżą sobie nóż i kościsty palec — takie eksponaty po prostu wypada twórcy horrorów posiadać. Na ścianie za komputerem pana Stine'a wisi stary obraz, przedstawiający troje zagubionych dzieci obok powieszonego króliczka. „Czyż to nie smutny widok? “ indaguje autor.

Na dywanie leży biały piesek, ale nie wabi się on Claws (Szpony). Autor „Say Cheese and Die“ (Uśmiechnij się i umrzyj), Return of the Mummy (Powrót Mamumii) i „Go Eat Worms!“ (Idźcie i zjadajcie robaki!) głaszcze po szyi swoją Nadine. „Przynajmniej za to sam zapłaciłem.“

Pisarz ubrany jest w wygodny zielony sweter, brązowe portki i trampki. Ciemne włosy, zaczesane do tyłu, ma nieco przerzedzone. Codziennie zabiera Nadine na spacer do parku. Czarna kurtka z napisem Spiderman nieco pomaga, ale wie, że całość rozczarowuje. Wygląda zupełnie nie złowróżbnie.

„Nie interesuje mnie przerażanie dzieci, interesuje mnie ich zabawianie“ — mówi. „To wszystko jest śmieszne. Może to moje dziwne poczucie humoru, ale pod koniec każdego rozdziału akcja osiąga punkt kulminacyjny, a ja postrzegam to jako rodzaj dowcipu. Lubię pisać dowcipy. “

W 1985 poproszono go o napisanie horroru dla dzieci o tytule Blind Date (Randka w ciemno). Stine dostał tylko tytuł, to wszystko. Nigdy nie czytał tego rodzaju literatury, ale to była praca, więc ją przyjął. Poczytał trochę. „Starałem się sprawdzić, co mogę zrobić inaczej.“ Książki, które wpadły mu w ręce, skierowane były do nieco starszego czytelnika. Bohaterowie mieli 17-18 lat. Gdzieniegdzie był seks i przekleństwa. Zdecydował się na robotę „młodszą“, czystszą i śmieszniejszą.

## „Blind Date" zabrała mu trzy miesiące

„Trzy miesiące! Cóż by to dzisiaj był za luksus." Książka odniosła sukces: był to hit i bestseller. Rok później poproszono go o kolejną książkę. Jeszcze raz — hit. „Nie mogłem jednak zarabiać na życie tylko jedną książką na rok."

Jego żona Jane, pracująca w firmie zajmującej się produkcją książek dla dzieci, podsunęła mu pomysł stworzenia serii powieści pod jednym, wspólnym tytułem. Tak powstała „Fear Street". Spodobało się to wydawcy i pierwszy tom ujrzał światło dzienne w roku 1989. Kolejny hit „Goosebumps", przeznaczony dla jeszcze młodszego czytelnika, rozpoczął swój żywot w 1992.

**Nikt nie sprzedaje więcej książek niż pięćdziesięciodwuletni Mr. Stine. Ani Stephen King, ani Michael Crichton, ani Danielle Steele. Nikt nie zbliżył się do owych 80 – 90 milionów egzemplarzy, które zostały sprzedane od roku 1992.**

Pan Stine nie jest pewien, skąd wziął się jego sukces i nie traci zbyt wiele czasu na roztrząsanie tej kwestii. Ma jednak wrażenie, że jednym z czynników mogą tu być... chłopcy.

„Wszystkie te przerażające książki czytane są w równej mierze przez chłopców i przez dziewczynki, a to widać po listach, które do mnie przychodzą. Robiłem w literaturze dziecięcej przez ostanie 23 lata i nikt nie mógł zmusić chłopców do czytania. To prawda zaakceptowana w świecie wydawców: chłopcy nie czytają. Dla chłopców nie pisze się ogromnych serii. Poniosłem wiele porażek, próbując przekonać chłopców do sięgnięcia po książkę."

Kiedy pojawia się publicznie, z miejsca otacza go tłum wrzeszczących dziewcząt i chłopców. Nauczyciele i rodzice dziękują mu za spowodowanie, że ich pociechy czytają, ale on sam nigdy nie mógł skłonić syna, piętnastoletniego Matthew, do przeczytania choćby jednej ze swych książek.

Sukces ma swój wymiar materialny. Rodzina Stine'ów przeprowadza się z posiadającego trzy sypialnie mieszkania do nieco większego. Potrzebują więcej miejsca. Jedna łazienka plus nastolatek to nie było już to. „Kupuję sobie stół bilardowy" — mówi uradowany Mr. Stine. „Bilard to niezła gra, kiedy się starzejesz. Nie trzeba specjalnych butów." Razem z żoną chodzą na balet i do opery. R. .L. Stine zarabia tyle pieniędzy, że za bardzo nie wie, co z nimi zrobić, zresztą i tak nie ma czasu na ich wydawanie.

Jego pomysł na pisanie zawsze zaczyna się od tytułu. Nie może tworzyć, dopóki tytuł nie jest gotowy. „Odrzucałem już koncepcje opowieści, nie mogąc zdecydować się na tytuł." Potem wymyślana jest historia, a następnie przygotowywany jest konspekt. „Muszę mieć konspekt — te książki powinny mieć sens". Potem pisze. Nie stanowi dla niego problemu przestawianie się z jednej serii na drugą. „Goosebumps" jest krótszy i o wiele mniej krwawy niż dość gwałtowna „Fear Street", której akcja toczy się w mitycznym miasteczku Shadyside. Wielu nastolatków zakończyło tam swój żywot. "Nie chciałbym oglądać roczników z tamtejszej szkoły".

## What now, mr. Stine?

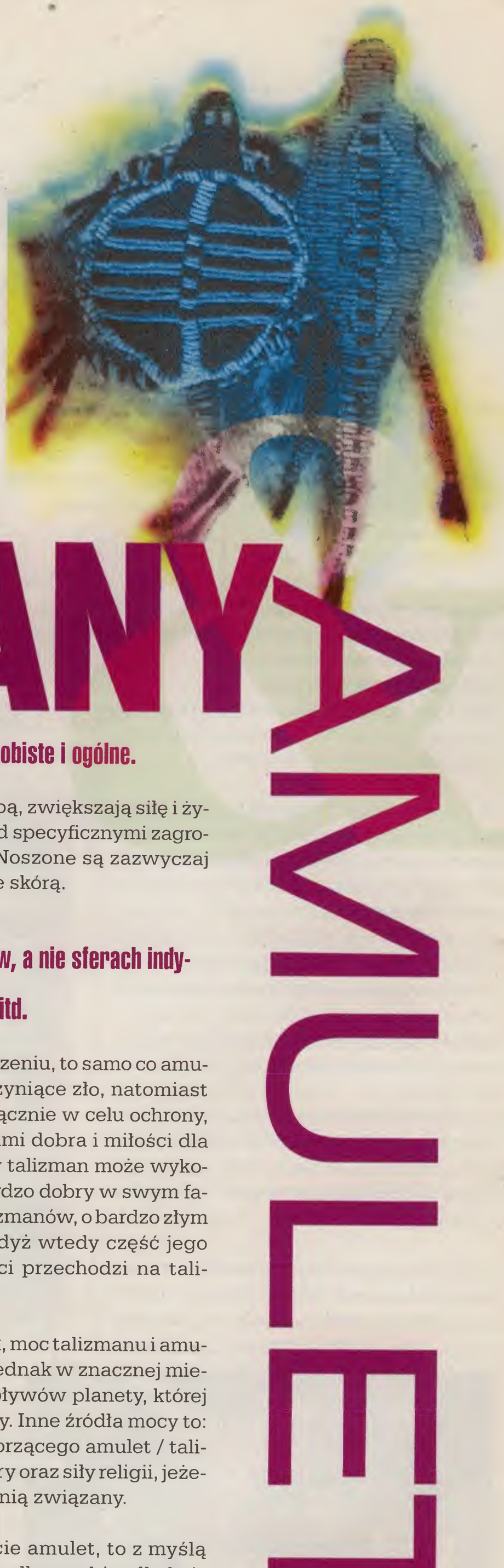
Dwa lata temu napisał swoją pierwszą powieść grozy przeznaczoną dla dorosłych — „Superstitious" (Przesądny). Nieprzychylnie przyjęta przez krytyków książka rozeszła się w liczbie 150 000 kopii. „Nienajgorzej, jak na pierwszą powieść" podsumował Stine. Nie chciał pisać tej książki, ale przedstawiono mu finansową ofertę, której nie mógł odrzucić. Milion dolarów.

Pewnego dnia zainteresowanie czytelników seriami „Fear Street" i „Goosebumps" osłabnie. Mr. Stine podkreśla, że czeka na te czasy, ponieważ nie wydaje mu się, by mógł produkować nowe tomy przez więcej niż następne dwa lata. „Jestem maszyną. W ten sposób człowiek nie może żyć".

Może wtedy mógłby pisać tylko trzy książki w roku, ale teraz tworzy dwie na miesiąc, a to oznacza bezustanne myślenie o opowieściach i tytułach.

***Na podstawie eseju Murray Dubina w The Philadelphia Inquirer***

W GRACH RPG, TAK PAPIEROWYCH, JAK I KOMPUTEROWYCH, NASI BOHATEROWIE CZĘSTO — GĘSTO OBDARZANI ZOSTAJĄ ROZMAITYMI MAGICZNYMI PRZEDMIOTAMI. MIĘDZY INNYMI AMULETAMI I TALIZMANAMI, POSIADAJĄCYMI RÓŻNORAKIE, CIEKAWE WŁAŚCIWOŚCI. JAK POWSTAJĄ? JAKIE MAJĄ ZNACZENIE? JAK JE ROBIĆ I Z CZEGO?



GREGORIUS

# TALIZMANY I AMULETY

Zacznijmy od teorii. Wszystko na Ziemi i we Wszechświecie posiada niewidoczną dla człowieka moc. Moc magiczną, zwaną mana. Ową mana można zmagazynować w każdym obiekcie, poprzez odpowiednie słowa i rytuały. Niektóre przedmioty z natury rzeczy posiadają więcej mana niż inne i jako takie mogą być użyte jako amulety. Naturalnymi amuletami mogą być np. : zioła, kamienie, zasuszone jaszczurki itp. Oprócz naturalnych amuletów ludzie robią swoje, sztuczne, tyle że z naturalnych materiałów. Najstarsze znane amulety pochodzą z Egiptu. Są to modele zwierząt, medaliony i sakiewki z poświęconymi przedmiotami.

**Amulety dzielą się z grubsza na: osobiste i ogólne.**

Osobiste chronią przed chorobą, zwiększają siłę i żywotność organizmu, chronią przed specyficznymi zagrożeniami: plagą czy błyskawicą. Noszone są zazwyczaj przy ciele tak, by miały kontakt ze skórą.

**Ogólne działają w sferach wpływów, a nie sferach indywidualnych; chronią miasta, domy itd.**

Talizman to, w dużym uproszczeniu, to samo co amulet: istnieją bowiem talizmany czyniące zło, natomiast amulety są wykonane tylko i wyłącznie w celu ochrony, ewentualnie współdziałają z siłami dobra i miłości dla czynienia dobra i miłości. Taki zły talizman może wykonać jedynie bardzo dobry w swym fachu twórca talizmanów, o bardzo złym charakterze, gdyż wtedy część jego złej osobowości przechodzi na talizman.

Jak by zwał, moc talizmanu i amuletu pochodzi jednak w znacznej mierze ze sfery wpływów planety, której jest poświęcony. Inne źródła mocy to: osobowość tworzącego amulet / talizman, siły natury oraz siły religii, jeżeli amulet jest z nią związany.

Jeżeli robicie amulet, to z myślą o sobie samym albo osobie, dla której jest przeznaczony. Dlatego też siła amuletu jest ogromna i niezmierzona, tak jak siła waszego umysłu aktywowana odpowiednimi symbolami i słowami.

Siły natury są bardzo wpływowe, a to ze względu na tzw. Prawo czy też

Doktrynę Korespondencji: przedmioty wykonane z jakiegoś materiału posiadają cechy tego materiału i przenoszą je na właściciela amuletu (np. orle pióra dają orli wzrok, zielony kamień — kolor wegetacji roślin — daje płodność). Amulety są często graficzną reprezentacją boskich mocy w postaci symboli religijnych. Podobnie imię boga czy demona daje znającemu / noszącemu je bezpośredni kontakt z daną istotą nadludzką. Wiara, że człowiek, który wie, jak poruszyć moce magiczne, może je ukierunkować tak, by obdarzyły go ponadnaturalnymi cechami czy osłabiły innych, jest bardzo stara. Moc magiczna może być kontrolowana poprzez odpowiednie słowa, magiczne przedmioty i obrzędy. Czy to pogaństwo? Katolicy i buddyści wierzą w moc relikwii, przypisują realną moc symbolom religijnym. To są także amulety, tyle że oficjalnie uznane.

Prosty, ale skuteczny amulet dla wybierających się na piesze wycieczki, chroniący przed ukąszeniami węży: Bransoletka Świętego Węża. Materiały — około 25 cm drutu miedzianego (lub srebrnego, jeżeli Cię stać) , średnica 3 mm; młotek; 2 pary obcęgów; półokrągły pilnik; klej szybkoschnący, 2 paciorki lub kamyczki. Srebrna bransoletka jest droższa, ale ładniej wygląda, ponadto w grę wchodzi wpływ Księżyca (srebro) , mocniejszy niż Wenus (miedź) . W dodatku jest łatwiejsze w obróbce.

1. głowę węża robisz poprzez spłaszczenie jednego końca drutu młotkiem, a następnie opiłowanie go w pożądany kształt gadziej głowy.

2. drugi koniec zaostrzasz, nadając mu kształt szpikulca.

3. należy teraz zmierzyć obwód nadgarstka lub przedramienia (jeżeli tam ma być umieszczona bransoletka) , następnie owiń „ciało“ węża wokół butelki o właściwej średnicy.

4. wygnij głowę węża o 90 stopni w stosunku do jego ciała.

5. jeżeli pasuje, owiń ogon węża wokół jego ciała.

6. przyklej paciorki (najlepiej czerwone kamyczki lub kryształ górski) na głowie węża, imitując oczy. Czerwony kamień wzmacnia moc ochronną amuletu.

Wiara w moc symbolu węża rozwinęła się w kultach boga Słońca. Jest to jeden z najstarszych symboli, czcili go Babilończycy i Grecy jako symbol odrodzenia życia przez śmierć, symbol boskiej mądrości i mocy, energii Ziemi. Amulet ten zalecany jest w szczególności osobom żyjącym w środowisku leśnym i pustynnym.

Bardzo duża ilość amuletów powstała dla ochrony przed Złym Okiem (jettatore) . W Średniowieczu (dziś też się zdarza) wierzono, że istnieją osobnicy, którzy mogą wywołać chorobę lub inne nieszczęście samym spojrzeniem. Najbardziej narażone na wpływ Złego Oka były dzieci i małe zwierzęta. Wielu ludzi musiało opuścić domy rodzinne, gdy otoczenie uznało ich za posiadaczy Złego Oka. Jednakowoż, ważnym jest nie patrzeć na majątek bliźniego z zawiścią, gdyż Złe Oko to przede wszystkim Oko Zazdrości.

Amulety przeciw Złemu Oku: “pomocna dłoń” — odrys dłoni, wykonany w miedzi; skórzane amulety dla zwierząt; róg — symbol Isis, amulet ceniony zwłaszcza we Włoszech; amulety chroniące domy — kosze ziół, misy z kamieniami. Również duża ilość amuletów powstała dla wzmocnienia, zyskania i przedłużenia miłości. Znanym i mocnym amuletem miłości jest... pisanka! Jajko to symbol płodności, życia, wszechświata. Grecki Eros zrodził się z jajka. Zdobione jajka do tej pory są w wielu kulturach dowodami miłości i prezentami zaręczynowymi.

Najpotężniejszym jednakże amuletem chroniącym duszę i ciało jest Pentagram, zwany też Pięciokątem. 5 jest liczbą mistyczną, oznaczającą m. in.: 5 punktów ciała człowieka, 5 palców u dłoni i u stopy, 5 zmysłów, 5 etapów życia człowieka. 5 jest liczbą Marsa — zaciętość, konflikt i zgoda po konflikcie. 5 ran Chrystusa i 5 filarów islamu. Pentagram zwrócony w górę jednym wierzchołkiem — oznacza zwycięstwo rozumu (ducha) nad materią. Odwrotnie — oznacza przedkładanie wartości materialnych nad duchowe. Odwróconego pentagramu Anton LaVay użył jako symbolu satanistów.

Przy każdym wierzchołku pentagramu można umieścić litery S A L U S (zdrowie) — staje się on wtedy amuletem przedłużającym życie. Taki amulet miał król Henryk IV Francuski. Najczęściej używane zioła w amuletach: amarant, zawilec, dzięgiel, jesion, aster, bazylia, srebrnik, krokus, koper, bez czarny, cykoria, czosnek, mirra, mieczyk, lulek czarny, rojnik, lawenda, lotos, paproć, mandragora, lebiodka, jemioła, bylica, dziewanna, dąb, piwonia, barwinek, rozmaryn, tymianek, werbena. Kamienie: agat, bursztyn, ametyst, beryl, krwawnik, chalcedon, rubin, kreda, koral, diament, szmaragd, granat, malachit, topaz.

I pamiętaj: największą moc mają amulety zrobione podczas pierwszej kwadry księżyca.

SLAINE MAC ROTH, CELTYCKI BARBARZYŃCA DOZNAJĄCY PODCZAS WALKI BITEWNEGO SZALEŃSTWA, GDY MOC BOGINI ZIEMI PRZEBIEGA JEGO ŻYŁAMI, DAJĄC MU NADLUDZKĄ SIŁĘ, LECZ WYKRĘCAJĄC PRZY TYM JEGO CIAŁO W GROTESKOWY SPOSÓB. PODCZAS TAKIEGO ATAKU SLAINE ZAZWYCZAJ ROZDZIERA NA STRZĘPY PARĘ SETEK NIEPRZYJACIÓŁ I WCALE NIE UWAŻA, ŻE SIĘ PRZY TYM PRZEPRACOWAŁ. ULUBIONE POWIEDZENIE:

# KISS my axe!

HAMMER

Witajcie miłośnicy komiksu! Dziś, specjalnie na waszą prośbę, lekka zmiana planów. Kolejny odcinek przygód Thorgala przesunął się do następnego numeru. Wszystko po to, by zmieścić jak najwięcej grafiki w dzisiejszym numerze. Wszystkich wielbicieli wikingów bardzo przepraszam i obiecuję za miesiąc większą porcję. Zresztą mam nadzieję, że Slaine też wam się spodoba, bo nadal pozostajemy w kręgu barbarzyńskich wojowników.

Slaine powstał w roku 1983 za sprawą Pata Millsa, jako seria komiksowa dla wydawnictwa 2000AD. Pierwowzorem Slaine'a był celtycki bohater Cuchulainn. Początkowo miała to być opowieść a la Conan, jednak za namową żony Angie, która zresztą ilustrowała pierwszą część, Mills zdecydował się osadzić całą opowieść w mitycznym celtyckim świecie zwanym „The Land of The Young". Celtycka mitologia określiła kierunek ewolucji głównego bohatera i całej serii, która z czasem stała się czymś wyjątkowym w świecie komiksu.

Komiks ten opowiada o przygodach celtyckiego wojownika i jego stopniowym awansie z wygnańca na króla, wcielenie Rogatego Boga i wybrańca Bogini Ziemi, zwalczającego jej wrogów. Dziś zaprezentujemy najlepszą część tej serii: „Slaine: The Horned God" rysowaną przez Simona Bisleya. To bardzo gruba księga i nie sposób streścić ją w kilku zdaniach. Nie można też zrozumieć Rogatego Boga bez znajomości minimum celtyckiej mitologii. Dlatego proszę — wybaczcie mi straszliwe skróty i uproszczenia.

Slaine wyrósł na potężnego wojownika, ale z powodu swego trudnego charakteru musiał opuścić klan, zostawiając spodziewającą się jego dziecka ukochaną Niamh. Resztę młodości spędził na farmie smoków ze swym wiernym, acz tchórzliwym towarzyszem, krasnoludem Ukko. W tym czasie jego brat — król klanu — został otumaniony przez wiedźmę Medb, będącą na usługach lorda Slough Fega, przywódcy wrogich klanów. Gdy ponownie przejrzał na oczy, zawstydzony postanowił hm... abdykować. W ten sposób Slaine został królem klanu.

Dzięki mocy Kotła Krwi jego klan dźwignął się z upadku, ale wrogowie nie da-

wali za wygraną. Wówczas Slaine postanowił zjednoczyć siły z bratnimi klanami, z których każdy był w posiadaniu jeszcze jednego symbolu Bogini: Srebrnego Miecza Księżyca, Płonącej Włóczni Słońca i Świętego Kamienia Przeznaczenia. Pod wodzą jednego, najwyższego króla królów, zjednoczeni posiadacze świętych przedmiotów mogliby ostatecznie rozprawić się z wrogiem.

Slaine mimo sprzeciwów kapłanów postanawia poradzić się bezpośrednio Bogini Ziemi. Ta zaś proponuje mu, aby podążył za nią, stał się Rogatym Bogiem i rozprawił się z przeniewiercami. I cóż Slaine jednoczy klany, zostaje ARD RI — najwyższym królem, zaś później roznosi swych wrogów i zdrajców Bogini Ziemi w puch.

W olbrzymim skrócie to tyle. A tak naprawdę, to jest to ponad sto stron wspaniałych ilustracji, mnóstwo fascynującej celtyckiej mitologii, świetnie narysowanych walk, magii i smoków. A teraz dość już gadania, zapraszam do podziwiania rewelacyjnych rysunków Bisleya.

TEN CHOLERNY CHOLESTEROL... NA CZYM TO JA MIESIĄC TEMU SKOŃCZYŁEM? JUŻ WIEM. NA TRADYCJACH. SŁUCHAJCIE, KRWIOPIJCY.

GREGORIOUS

# maska

Tradycja Domeny mówi o władzy, jaką na swoim terytorium (domenie) posiada wampir — książę. Tradycja Progenitury reguluje tworzenie nowych wampirów, które obwarowane jest wymogiem uzyskania pozwolenia Starszego wampira. Tradycja Opieki mówi o obowiązku odpowiedzialności za własne Dzięci, a Tradycja Gościnności o obowiązku zameldowania się właścicielowi domeny, kiedy się do niej przybyło. Tradycja Destrukcji zakazuje zabijania innych wampirów.

Tyle o tradycji, wracajmy do tworzenia postaci.

Następnym krokiem jest wybór archetypu osobowości: Natury i Postawy (mogą być to dwie różne rzeczy), czyli swego rodzaju schematu zachowań w różnych sytuacjach. Na przykład: określasz się jako Gbur z natury, natomiast na zewnątrz prezentujesz postawę Ekscentryka. Czyli: wewnątrz cyniczny i nieprzychylny światu, dla otoczenia zagadkowy, dziwny, interesujący, oryginalny. Możliwości jest tu dużo.

Po wybraniu Postawy i Natury czas na Atrybuty, Zdolności i Atuty. Na zasadzie priorytetów przydzielamy im ilość punktów (tzn. określamy je jako pierwszo- drugo- i trzeciorzędne). Określamy, czy wampir ma być mocniejszy fizycznie, czy raczej posiadać silniejsze nadnaturalne moce oraz wyższą pozycję w społeczeństwie. Wszystko to zaznaczane jest na Karcie Bohatera, która pełni ważną rolę w tej grze. W wielu erpegach możemy sobie odpuścić firmowe karty: zwykła, wydarta z zeszytu kartka w kratkę i długopis wystarczają w zupełności — w „WAMPIRZE“ na Karcie spisane są wszystkie cechy i umiejętności, jakie występują w grze; dodatkowo prowadzona jest na niej ścieżka Człowieczeństwa oraz poziomu Krwi, zatem bez Karty trudno się obejść.

Człowieczeństwo to cecha określająca stopień degeneracji bohatera — im niższe, tym więcej w bohaterze ochoty do czynów potwornych. Poziom Krwi natomiast, to ilość wypitej krwi, jaką zgromadził w sobie wampir. Wampir spala jeden punkt dziennie, determinuje to jego potrzebę częstego odżywiania się. Używanie nadnaturalnych mocy zużywa dodatkowe Punkty Krwi. Im niższy Poziom Krwi, tym większą wampir ma potrzebę zaspokojenia głodu.

Gdy już mamy „swojego“ wampira, zaczynamy grać. W jakim świecie przyszło nam żyć?

Autorzy określają go jako Gotycko-Punkowy. Jeżeli ta obrazowa nazwa jeszcze nic wam nie mówi, to czy: źle oświetlone ulice, nie zamieszkane domy, graffiti na ścianach, wszechobecny żółtobrązowy pył pokrywający wyniosłą, gotycką katedrę stojącą wśród ruin, śmieci płynące brudną rzeką, wybite szyby i władza przeżartą korupcją, Inkwizycja, gargulce na szczytach piaskowych kamienic przemawiają lepiej? Dodajcie do tego jeszcze potężne wampiry, siedzące np. w radzie miejskiej i policji, i macie pełny obraz brudnego, upadającego świata, gdzie ludzkie żądze są niczym w porównaniu z Głodem i okrucieństwem wampirów.

System „WAMPIRA“ określono jako narratorski (A Storyteller System) . Jest to kolejna innowacja w stosunku do poprzednich roleplejek, wyznaczająca nowy kierunek rozwoju tego typu gier. W systemie tym większy nacisk położono na atmosferę gry, niż na rzuty kostką i walenie do siebie z coraz większych dział. W grze dominuje nastrój grozy, wewnętrznej walki Bohatera z Be-

# rada

stią, pragnącą stłumić ludzkie odruchy i zapamiętać się w szale zabijania. Brak tu znanych z innych systemów dziesiątek tabel zasięgu strzałów czy zależności między rzutem kamieniem w małą i dużą istotę a kierunkiem wiatru. Cechy i umiejętności wyrażone są punktowo w skali 0-5, co upraszcza rozgrywkę. Jednakże uważam, że takie uproszczenie idzie trochę za daleko, ponieważ różnice między daną umiejętnością np. o poziomie 2 i 3 są kolosalne. Może jestem tradycjonalistą, ale lubię współczynniki wyrażone procentowo lub chociaż w trochę większej skali. Aczkolwiek takie uproszczenie jest konsekwentne, skoro w grze głównie chodzi o atmosferę, a nie statystyki. Postać i tak jest wystarczająco realna, bez względu na system zapisu cech. Co prawda, mechanika gry nie jest tak uproszczona, jak w „Amberze" (gdzie nie używa się kostek), ale i tak jest to prosty pod tym względem system.

System narratorski musi mieć Narratora, czyli Mistrza Gry. Jego rola nie polega tylko i wyłącznie na prowadzeniu scenariusza i pilnowaniu czy gracze nie oszukują. W „WAMPIRZE" Narrator jest na tyle ważny, na ile ciekawa jest jego Opowieść, czyli saga. Saga to inaczej scenariusz, ale tu większy nacisk jest położony na zgranie bohaterów z wątkiem powieści, na ich rozwój psychiczny i na odpowiednią atmosferę, jaką tworzą wspólnie Narrator i Bohaterowie. Najważniejsze jest pohamowanie swej żądzy krwi, wczucie się w rolę nieśmiertelnej, nieszczęśliwej w sumie istoty, walczącej z własną, potworną naturą. Istoty nieskończenie samotnej, nienawidzącej słońca i tęskniącej do niego przez setki lat.

Takie prowadzenie postaci wymaga bardzo dobrego Narratora, najlepiej doświadczonego już przez los Mistrza Gry i doświadczonych, najlepiej dojrzałych już psychicznie graczy. Po prostu „WAMPIR" ma zbyt wiele niuansów, a samo granie wampirem wymaga nie byle jakiej umiejętności wczucia się w postać. Prawdziwe wyzwanie! Równie wielkim wyzwaniem, może nawet większym, jest w „WAMPIRZE" odgrywanie roli Narratora.

Narrator, oprócz dokładnego zgrania preludium z późniejszą sagą, musi umiejętnie wytworzyć ów nieuchwytny nastrój dekadenckich balów w zapuszczonych pomieszczeniach, owej przemijającej świetności, strachu przed Inkwizycją i słońcem. Nastrój taki jest możliwy do wytworzenia tylko w małym gronie, gdzie zachowuje się przez całą sesję psychiczną więź z graczami.

Kilkakrotnie wspomniałem o Inkwizycji. Warto przybliżyć wam tę ponurą organizację, kontynującą praktyki średniowiecznego Świętego Oficjum. Ta nieoficjalna kościelna organizacja zajadle tropi wszelkie ucieleśnienia niewytłumaczalnego zła — wampiry, wilkołaki, czarownice i czcicieli Szatana. Jej członkowie — łowcy czarownic — są jedynymi poważnymi wrogami wampirów; dysponując dużą wiedzą o ich zwyczajach i zachowaniach, stanowią ważny element wampirzego życia.

Lecz wampiry także są zorganizowane, poza pewnymi wyjątkami. Podstawową organizacją jest Klan, o czym już mówiłem. Organizacją generalną wszystkich wampirów (taką wampirzą Międzynarodówką) jest Camarilla — parlament wampirów, stworzony dla ochrony Maskarady. Organizacją wewnętrzną Camarilli jest Konklawe, którym rządzi Wewnętrzny Krąg — spotkanie wszystkich Starszych z Klanów. Tak naprawdę jednak, wszystkie poczynania wampirów to przejaw odwiecznej walki pomiędzy najstarszymi wampirami, pociągającymi za wszystkie sznurki, chociaż każdemu się wydaje, że sam kieruje swoim losem.

Podsumowując, gra „WAMPIR: Maskarada" jest grą trudną, wymagającą od grających wysokiego poziomu zaangażowania, a od Narratora erudycji i umiejętności ciekawego prowadzenia gry.

Ale kto powiedział, że wszystko w życiu ma być proste? Prawdziwym wampirom zapewne jest trudniej...

Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, The Storyteller System, Ghost, Faerie, A World of Darkness i Gothic-Punk są znakami handlowymi White Wolf, Inc.

DARIUSZ BERGER GÓRALSKI

# PAPIEROWE POLA BITEW

**DO TEJ PORY DOTYKALIŚMY DELIKATNEJ MATERII GIER PLANSZOWYCH W SPOSÓB BARDZO TEORETYCZNY . PORA NA PRAKTYKĘ I ZDJĘCIE RĘKAWICZEK.**

Pretekstem do bardziej konkretnego poznania zagadnień budowy tego typu gier wojennych i ich powiązań z historią wojen i wojskowości może być ukazanie się na rynku komputerowej gry THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER. Ta ciekawa gra, żywcem przeniesiona z papieru na komputer, służyć nam może za model do rozważań o błędach popełnianych przy tworzeniu gier planszowych i o granicach realizmu w odtwarzaniu rzeczywistości.

Gra, która stanowi z racji swej tematyki (starożytność) perełkę na rynku gier, nie jest jednak dobrym podręcznikiem do nauki o czasach Aleksandra Wielkiego. Dobrze — powie ktoś — ale być może kosztem rzetelności naukowej stworzono świetną symulację pozwalającą nieźle się pobawić. Nic bardziej mylącego. Stworzone dzieło jest owszem, całkiem niezłe (co prawda dwa lata, które minęły od pierwszej zapowiedzi gry pozwalały spodziewać się lepszej grafiki) — jednak gdyby wprowadzono więcej elementów rzeczywistych, zabawa nabrałaby wigoru (po rozegraniu kilkunastu bitew ma się jej na dłuższy czas serdecznie dosyć) .

Pierwsza rzecz, która razi, to falanga macedońska. W grze przedstawiono ją jako sztywną, ciężką i miażdżącą linię. Nie wprowadzono jednak trzech różnych rodzajów szyków, jakie stosowała falanga. Szyk otwarty znakomicie mógłby się nadawać do obrony przed słoniami (oczywiście dowódca zgrupowania musiałby przejść test na to, czy przyszłoby mu do głowy przepuścić słonie) i, oczywiście, do ruchu. Szyk zwarty (w którym przedstawiono falangę w grze) byłby jej podstawowym szykiem, a szyk obronny (bardzo zwarty) odbijałby każdego przeciwnika od muru tarcz. Zastosowanie trzech szyków spowodowałoby konieczność rozwinięcia żetonów falangi na różną liczbę heksów. 1600 ludzi zajmowałoby w każdym z wymienionych szyków odpowiednio 180, 90 i 50 m. Przecież to okazja do pysznej zabawy w manewrowanie (a jakby jeszcze uwzględnić naturalną tendencję do zbaczania falangi w prawo w szyku zwartym i obronnym — żołnierze napierali na sąsiada). Gdyby dodać do tego szyk ogólny falangi, która dzięki podziałowi na syntagmy (256 ludzi) była w stanie tworzyć kwadrat, klin czy szyk ukośny, można by zobaczyć pełnię jej możliwości w walce. Niestety. Przekalkowano bezmyślnie pewne rozwiązania z gry planszowej, nie patrząc na możliwości, jakie w tej dziedzinie oferuje komputer. Ale i to nieprawda, bo przecież w grze KIRCHOLM firmy Dragon z powodzeniem wprowadzono różne szyki jazdy polskiej bez obciążania gracza nadmiarem żetonów i przepisów.

Jeszcze bardziej dokucza fatalne potraktowanie piechoty lekkiej. Widać, że autorzy zupełnie nie poradzili sobie z tematem. Głównym zadaniem tego rodzaju piechoty było osłabienie najważniejszej części wojsk nieprzyjaciela — ciężkiej piechoty. Nie dochodziło do starcia lekkich z ciężkimi. Żeton lekkiej piechoty musi zawsze (ale bez strat w punktach) odsuwać się od przeciwnika, bo po ostrzelaniu wroga — lekka piechota po prostu się wycofywała. Mało tego, w grze planszowej (i w opisywanej komputerowej) można uczynić wyjątek zajmowania jednego pola przez żetony dwóch stron konfliktu. Żeton lekkiej piechoty jednej strony może znajdować się na heksie z żetonem ciężkiej piechoty wroga. Hoplici czy falangiści nikogo by przecież nie gonili — po pierwsze złamaliby szyk (tak, panie Rakowski, który w bitwie pod Waterloo widziałeś linie angielskie zaginające swe skrzydła), a po drugie nigdy by nie dogonili szybszego przeciwnika. Znajdowanie się na jednym heksie miałoby ten sens, że peltaści byli stosowani do oskrzydlania falangi i dezorganizowania jej poprzez bezkarne obrzucanie dzidami, oszczepami i innym tego typu dziadostwem. A gdyby połączyć to z atakiem czołowym własnej ciężkiej piechoty — to koniec z wrogiem. Tego brakuje w grze o Aleksandrze.

**Gdy wojskom udaje się przełamanie frontu, nie rozwijają tej przewagi, tylko pędzą na łeb na szyję do obozu na rabunek. I klops.**

Kończąc rozważania o rodzajach wojsk, trzeba powiedzieć jeszcze o kawalerii — co przeniesie nas przy okazji w sferę rozważań o dowodzeniu i dyscyplinie. Kawaleria w wojsku Aleksandra i Dariusza miała decydujące znaczenie, jednak w grze tego po prostu nie widać. Owszem, starcie kawalerii z falangą czy nawet Nieśmiertelnymi nie miało sensu — jeźdźcy bez strzemion i (często) siodeł nie mieli odpowiedniej mocy przebicia — jednak kawaleria, jak w wielu następnych epokach, rozbijała kawalerię wroga, a piechotą zajmowała się potem i to od tyłu lub skrzydła. W grze THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER kawaleria szybko wychodzi z zasięgu dowodzenia, bardzo łatwo się męczy i nie pozwala na właściwy rozmach.

Wynika to z błędów popełnionych przy opracowywaniu koncepcji dowodzenia. W tamtych czasach rozkaz wydawano całej grupie, a nie poszczególnym jej członom. Dlatego grupa kawalerii poszłaby cała do przodu i... Właśnie: po pierwsze nie można byłoby jej zatrzymać (chyba, że kosztem

demoralizacji i zmieszania) !!! Po drugie, nie zmęczyłaby się tak szybko i łatwo, że po pierwszym starciu musiałaby stanąć i odpocząć (bzdura na kopytach).

W walce kawalerii najistotniejsze było co innego — czego zupełnie nie ma w grze — czy po zwycięskiej walce powróci na pole bitwy czy też uda się w pogoń za rozbitą kawalerią wroga lub wpadnie na rabunek do jego obozu? W prawie wszystkich bitwach starożytności z udziałem kawalerii, przewaga jednej strony nad drugą przejawiała się w wyższości wyszkolenia i dyscypliny. Kanny udały się, bo po zwycięstwie na jednym skrzydle, kawaleria kartagińska zaatakowała drugie skrzydło rzymskie powracając na pole walki. Tu właśnie kryje się słabość wojsk Dariusza (w rzeczywistości — nie w grze). Gdy jego wojskom udaje się przełamanie frontu macedońskiego, nie rozwijają tej przewagi, tylko pędzą na łeb na szyję do obozu na rabunek. I klops.

Warto przy okazji powiedzieć też o punktach zmęczenia walką, otrzymywanych w starciu lub ruchu przez oddział — co stanowi kluczowy element THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER. Godne to pochwały, bo stanowi odejście od męczącego i łudzącego epatowania gracza liczebnością oddziału. Nie można jednak przesadzać. Chwila zbliżania się do wyczerpania limitu tych punktów musi być jedna w bitwie (a nie co etap gry) i to po ciężkich walkach. Zwycięska kawaleria czy piechota sama z siebie odzyskuje przy tym trochę sił, ponieważ porywa ją zwycięstwo. A w grze widzimy symulację natarcia piechoty w II wojnie światowej, posuwającej się skokami i odpoczywającej przed kolejnym zrywem. Horror.

Wszystkie wymienione elementy i zrozumienie ich istoty pomogą nam stworzyć realistyczne i ciekawe pole starożytnej bitwy. Armie powinniśmy podzielić na grupy mające wykonywać konkretne zadania. Rozkaz wydany przez dowódcę takiej grupy winien dotyczyć wszystkich jednostek w niej się znajdujących. Marszu w przód zazwyczaj nie daje się już powstrzymać — i dotyczy to zarówno hoplitów jak i kawalerii, ale nie dotyczy lekkiej piechoty. Kluczowym elementem jest pogoń za rozbitym przeciwnikiem. Zasadą powinno być, że im większa prędkość oddziału, tym większa możliwość utraty nad nim kontroli w pościgu (ale trzeba tu pamiętać o dyscyplinie, która może zmienić tę zasadę).

Gdy wbijemy sobie ponadto w głowę, że lekką piechotę można przyrównać do tyraliery z czasów Napoleona, której zadaniem było osłabianie głównej siły przeciwnika, a walka z kimkolwiek stanowiła ostateczność — będziemy mogli przystąpić do rysowania planszy i kolorowania żetonów. Reszta rozgrywki zależeć powinna już tylko od doboru przeciwnika i pomysłowości obu graczy (a może większej liczby — dowódców grup).

# I KONWENT gier wojennych

W Warszawskim Ośrodku Kultury (ul. Elektoralna 12) zebrali się w rocznicę napaści Niemiec na państwo Józefa Krwawego (22 czerwca) wszyscy szaleńcy, mający tylko jeden cel w życiu — przeżyć przeszłość pod płaszczykiem różnorakich gier i symulacji historyczno-wojskowych.

Jarosław Flis, twórca gry „Rok 1920", zaprezentował swoją nową grę w skali strategicznej. „Ostatnia wojna cesarzy" symuluje działania na froncie wschodnim w 1914 r.

Weterani z nieistniejącego już klubu „Groteka" prezentowali gry „Empires in Arms" i „History of the World". Z planszówek można też było znaleźć na sali „Republic of Rome" (rozgrywkę w fascynujący sposób prowadził nawiedzony brodacz, sypiący anegdotami na temat czasów konsulów) oraz prapremierę polskiej wersji znakomitej gry taktycznej „Squad Leader".

Konwent, zorganizowany przez redakcję magazynu „Gry Wojenne", Warszawski Ośrodek Kultury i Towarzystwo Miłośników Gier Umysłowych, nie ograniczył się tylko do papierowych map i żetonów. Swoje plastyczne wizje pól bitew i maszerujących po nich figurek prezentowali zapaleńcy z klubu Reduta oraz goście ze Szkocji. Można nie lubić tego typu symulacji, ale zapewniam was — było na co popatrzeć. Tak starannie odmalowanych (i wypieszczonych przez właścicieli) figurek nie widuje się codziennie.

Konwent nie byłby pełen, gdyby prawie wszystkich prezentowanych gier i figurek nie można było zakupić na miejscu (chociaż ceny raczej dla ciężko pracujących górników). Najważniejsze jednak, że podczas rozgrywek każdy pasjonat gier planszowych mógł poznać weteranów gatunku (np. Tomka i Miśka z „Groteki", którzy tworzyli w odległych latach własny język graczy i styl zachowań), nauczyć się nowych zagrywek oraz poszerzyć wiedzę i zdobyć nowych kolegów.

Spotkanie to udowodniło ponadto, że w dobie powszechnej komputeryzacji miłośnicy papierowych i figurkowych bitew nie tylko jeszcze nie zginęli, ale nawet znaleźli swoje miejsce, ponieważ, jak zapewniali organizatorzy — w każdą niedzielę wakacji spotkania będą kontynuowane.

# DINOZAURY FOREVER

W „Parku Jurajskim“ uczeni odtworzyli z fragmentów DNA dinozaury. Metodą klonowania, *z ostatnich klatek* filmu Steven Spielberg stworzył z Parku cały „Zaginiony Świat“.

Maciej Ogiński

Park Jurajski“, mimo iż nie najwyższych lotów, zdobył serca widzów zapierającymi dech w piersi efektami specjalnymi — wspaniale zrealizowanymi na komputerach dinozaurami. Oparty na książce Michaela Crichtona (autora m. in. „Wschodzącego Słońca“ i „Kongo“) obraz doczekał się także i growej adaptacji programistów z firmy OCEAN. Świat bardzo szybko ogarnęła „Dinomania“, Crichton zaś zabrał się do pracy nad kontynuacją swego słynnego techno-thrillera z 1990 roku.

Już we wrześniu, na ekrany polskich kin trafi „Zaginiony Świat“ w reżyserii Stevena Spielberga. Jak głoszą plotki, film na książce Crichtona wzorować ma się jedynie w pięćdziesięciu procentach. Co to oznacza dla widzów? „Lost World“ będzie kultywował tradycje „Jurassic Park“ — wyraźne będzie spłycenie scenariusza. Filozoficzne rozważania o niebezpieczeństwach płynących z lekkomyślnego stosowania osiągnięć nauki ustąpią pola szybkiej, obfitującej w częste zwroty i, co najważniejsze, efektownej — akcji.

Film opowiada o dalszych losach doktora Iana Malcolma (Jeff Goldblum) . Niektórym dinozaurom udało się wydostać z położonego na małej wysepce ogrodu zoologicznego. Na domiar złego, innym korporacjom także udało się odtworzyć potwory z kodu DNA znajdującego się w zatopionych w bursztynie moskitach. Zbiegłe gady zaczynają siać postrach wśród mieszkańców Kalifornii... Zgodnie z zapowiedziami twórców, „Zaginiony Świat“ ma być znacznie mroczniejszy od swego poprzednika. Film obfitować ma w sceny przemocy, ale chyba nie takie straszne, skoro otrzymał metkę PG-13, zezwalającą na oglądanie filmu przez dzieci od lat trzynastu — za zgodą prawnych opiekunów.

Za wykonanie krwiożerczych bestii odpowiedzialni są

znani m. in. z „Parku Jurajskiego“ i trylogii „Star Wars Special Edition“ specjaliści z Industrial Light And Magic. Promocją filmu zajęły się megakorporacje dzisiejszego świata biznesu. Tak, jak w przypadku „Jurassic Park“ McDonald's, przy okazji „Lost World“ „prehistoryczne“ dodatki do dań serwować będzie Burger King. Zaś równo ze wstąpieniem „Zagubionego Świata“ na szerokie ekrany, do sprzedaży trafi nowy typ samochodu marki Mercedes-Benz (auto to „występuje“ w filmie!). W obsadzie brak jednak znanych nazwisk — główne role grają Jeff Goldblum (to wyjątek), Julianne Moore, Peter Stormare oraz Vanessa Lee Chester.

Premiera światowa filmu miała miejsce na początku lipca w Stanach Zjednoczonych. Mniej więcej w połowie września możemy spodziewać się „Lost World“ na naszych ekranach. Na film z pewnością warto pójść — chociażby ze względu na misternie wykonane prehistoryczne gady, których odtworzenie na podstawie kodu genetycznego jest — jak twierdzą naukowcy — niemożliwe.

# PROJEKT FILADELFIJSKI

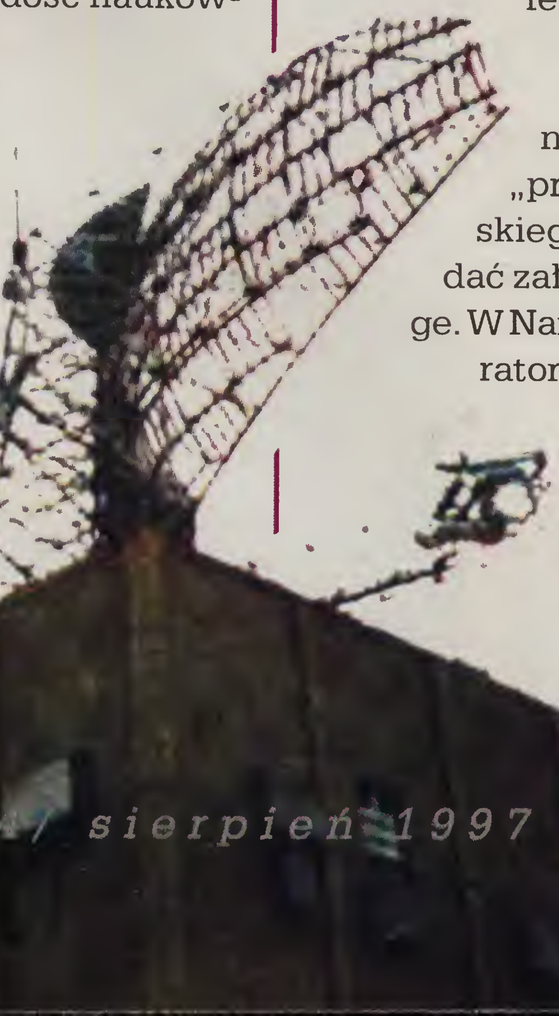
PAMIĘTACIE RED ALERT? STARCIE DWÓCH ARMII: CZOŁGI, PSY, KOMANDOSI, SZPIEDZY, CHRONOSFERA... NO WŁAŚNIE: CHRONOSFERA. BROŃ, KTÓRA WBREW PRAWOM FIZYKI PRZENOSI ODDZIAŁY Z JEDNEGO MIEJSCA W DRUGIE. FANTAZJA PROGRAMISTÓW Z WESTWOOD... A MOŻE RZECZYWISTOŚĆ?

W roku 1943 wojsko amerykańskie prowadziło badania o kryptonimie The Montauk Project. Miały one na celu ukrycie okrętu wojennego przed radarami. Eksperymenty prowadzono na statku USS Eldridge, stacjonującym w Filadelfii. 12 sierpnia w zatoce rozpoczęto prace. Uruchomiono aparaturę. Na minutę okręt zniknął z radarów. Sukces. Radość naukowców przerwało jednak pewne nieoczekiwane wydarzenie... Nagły, niebieski błysk spowodował, że USS Eldridge zniknął! Nie wysyłał sygnałów radiowych. Po czterech godzinach pojawił się ponownie. Już na pierwszy rzut oka widać było, że coś jest nie tak. Infrastruktura okrętu była poważnie uszkodzona. Wielu marynarzy nie żyło. Inni objawiali poważne zaburzenia psychiczne. Uratowali się tylko ci, którzy byli pod pokładem. Al Bielek, jeden z niewielu którzy przeżyli twierdzi, że pojawił się w 1983 roku.

Po drugiej wojnie światowej nie zaniechano badań nad fenomenem. Dr John von Neumann, kierownik techniczny „projektu filadelfijskiego", zaczął badać załogę USS Eldridge. W Narodowych Laboratoriach „Brookhaven" w Nowym Jorku rozpoczęto „Projekt Phoenix".

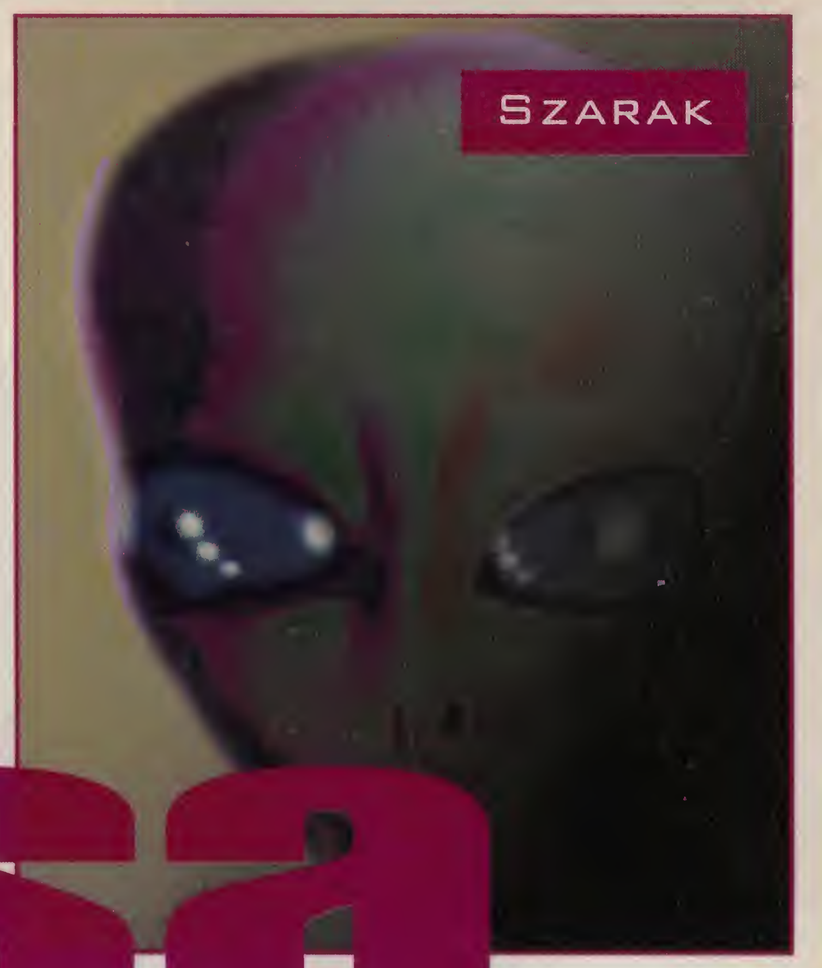
Dr John von Neumann, twórca współczesnego komputera, był niewątpliwie geniuszem matematycznym. Jego marzeniem było odczytanie ludzkich myśli. Korzystając z wyników badań prowadzonych w III Rzeszy odkrył, że ludzkie myśli są falami radiowymi. „Projekt Filadelfijski" oraz „Projekt Phoenix" dostarczyły jeszcze dokładniejszych informacji na temat pracy umysłu. Dokładny raport w tej sprawie został przedstawiony kongresowi USA, który jednak zdecydował o zakończeniu badań.

Nie bacząc na decyzję rządu, bliżej nieznana organizacja o silnym zapleczu finansowym utworzyła nową placówkę naukową w Camp Herp, na lotnisku USAF wyposażonym w antenę o częstotliwości 400 MHz. Kontynuowano tam badania nad kontrolą umysłu ludzkiego. Po wielu latach badań amerykańscy naukowcy rzekomo odkryli, że człowiek może otworzyć wrota do innego wymiaru. W 1983 roku otworzono portal, łączący teraźniejszość z rokiem 1943. Mimo że wydaje się to nierealne, zdaje się potwierdzać teorię Alberta Einsteina o istnieniu innych wymiarów. Co się stało z marynarzami, znajdującymi się na USS Eldrige? Do jakiego świata trafili? Co przeżyli? Dlaczego ich osobowości uległy dezintegracji? Czy to wszystko wydarzyło się naprawdę? Tego prawdopodobnie nie dowiemy się nigdy. Jednak grając w RED ALERT pomyśl dwa razy, nim poślesz swoją piechotę do Time Vortex ...



MACIEJ ŻUKIEL

# Oni są wszędzie



SZARAK

**KIEDY MOWA O UFO, NATYCHMIAST PRZYCHODZĄ NA MYŚL ZIELONE LUDZIKI W LATAJĄCYCH SPODKACH. TAJEMNICZE POSTACI Z ANTENKAMI, DZIWNIE CZŁEKOPODOBNE ISTOTY O WIELKICH GŁOWACH STAŁY SIĘ BOHATERAMI OPOWIADAŃ, DOWCIPÓW I SERIALI TELEWIZYJNYCH.**

Narodziny fenomenu zwanego UFO datuje się na pierwsze lata po zakończeniu II wojny światowej. *Wraz z rozwojem lotnictwa* i techniki zaroiło się od doniesień o niezidentyfikowanych obiektach latających, że wymienię informacje o spacerze trzymetrowych dryblasów, którzy na oczach setek ludzi wylądowali w parku w Woroneżu, tudzież pogłoski o posiadaniu przez władze RPA żywych egzemplarzy przedstawicieli obcych cywilizacji. Rewelacje te, choć szokujące, z miejsca określić można jako twory wybujałej wyobraźni żądnych sensacji pisarzy i dziennikarzy. Twórczość ta przynosi sprawie więcej szkód, niż wszyscy przeciwnicy UFO razem wzięci.

Zjawiska UFO (rozumianego jako występowanie obiektów latających o nie wyjaśnionym pochodzeniu) nie można zbyć „tak po prostu" ze względu na skalę tego fenomenu. W obiegu funkcjonują cztery zasadnicze hipotezy co do natury zjawiska:

**1)** przyczyna przyrodnicza (wyładowania elektryczne w atmosferze, czyli szeroko eksploatowany motyw pioruna kulistego, który występuje rzadziej niż deszcz na Saharze);

**2)** pomyłki i mistyfikacje obserwatorów;

**3)** świadoma dezinformacja (w celu odwrócenia uwagi od działalności szpiegowskiej, szerzenie fałszywych relacji, żeby trudniej było dotrzeć do prawdziwych zdarzeń);

**4)** ingerencja obcej inteligencji (nie ma na to jak dotąd żadnego dowodu).

Z przykrością trzeba stwierdzić, że materiały o UFO to w większości retuszowane zdjęcia, sfabrykowane filmy i informacje powtarzane tak często, że w powszechnej opinii nabierają znamion prawdy. Fakt pozostaje faktem: niepodważalnego dowodu istnienia obcych, inteligentnych form życia — nie ma. Ale też kiedyś naukowe autorytety wmawiały nam, że Ziemia jest płaska a myszy lęgną się z sera. Poniżej przedstawiamy galerię zdjęć UFO oraz „portrety pamięciowe" ich pasażerów. Mówi się, że w każdej plotce jest ziarno prawdy. Kto udowodni, że Oni tak nie wyglądają? Podobieństwo postaci przedstawionych na fotografiach do twojego sąsiada spod siódemki jest czysto przypadkowe.

CLASH

Scan Vangis 2010 for
www.retroreaders.makii.pl

scenariusz i
rezyseria: imi

# Pyłek 2

Jak to : co jest ?
Tak właśnie zaczyna się ta historia : śmiertelnym pościgiem na torze formuły 1 !

Dla kogo śmiertelnym ?

A w ogóle ... ja gonię, czy uciekam ?

Miałeś uciekać. Ale teraz ... ja wiem ... raczej gonić ...

Za nikim nie będę biegał. Raczej ... złapię okazję.

Za tym niebieskim rajdowcem.

Uuu.. tak szybko ? Chyba twórca tej historii nigdy nie jeżdził stopem.

Okrążeń powiadasz ... ... to może lepiej na niego zaczekać ...

W tym momencie kierowca prawiesuperszybkiego bolida zaczął prawieniewiadomodlaczego okładać prawieboguduchawinnego pyłka kierownicą...

... a zakręt tuż, tuż ...

i ...

CO ??? Człowiekuuu. Próbuję go dojść od 15-stu okrążeń !

RANY ! Prosto w tłum ! Toż to masakra ... CO ROBIĆ ???

CO ROBIĆ ???

PAUZA

CO JEST ?!

No. Pauza jak żywa .

Ludeczkowie ! Za chwilę będzie kraksa ... ale to za chwilę, a póki co : panie na lewo, panowie na prawo ... bez paniki ...

PAUZA